amiga FORUM

Nummer 8/1993
Kr. 39,- inkl. mva
(uten diskett).

Julenummer med mye spennende stoff!

- TEMA: Kommunikasjon med tester av modem og programvare.
- Vi tester også: GVP EGS Spectum Scala MM300 MediaPoint m.m.
- Tolv sider spilltester!
- Kurs i OctaMed, ARexx og AMOS.
- Nye, FETE demosider!

EKSTRA!

Brettspillet Guru Meditation på midtsidene!





Hva skjedde på Demo-fronten i 1993? Se side 54-55!







Ny versjon av Scala - side 12

EGS Spectrum gir deg mange muligheter! se side 14-15





1993 - og hva så?

Året går mot slutten, og med tilløp av melankoli sitter jeg her og skal knote ned en lederartikkel. Tradisjonen tro begynner man å se tilbake, vurdere og analysere.

For Commodores del har dette vært et skjebneår. Sterk konkurranse, sviktende salg og svake konjunkturer på verdensmarkedet lagde mange røde tall i bøkene, både hos Commodore og alle de andre som lever av å selge slike bokser. Resultatet er at den norske avdelingen, som før talte over 20 personer, nå er blitt redusert til to sjeler. Den Skandinaviske organisasjonen er blitt styrket i Danmark, og distribusjonen er flyttet over til andre, som f.eks. Capella, Elkjøp og Batavia. Aksjekursene har nå begynt å stige igjen, så det ser ut som at ting begynner å gå bedre igjen.

Når det gjelder produkter, er det utvilsomt CD32 som er det viktigste som har skjedd. Etter å ha vært helt på felgen, har Commodore plutselig begynt å selge et produkt som har et gigantisk salgspotensiale, og som forhåpentligvis i disse dager begynner å oppnå større volum. Alle håper og tror, og 1994 vil vise om håpet er berettiget. Samtidig skal vi ikke glemme at Amiga 4000/030 og Amiga 1200 selger over all forventning, til de grader at det kan bli tomt i butikkene lenge før jul!

For AmigaForums vedkommende har det vært et år med framgang på mange områder. Det tyngste løftet har utvilsomt vært overgangen fra utgivelser annanhver til hver måned. Dobbelt så mye arbeid for en allerede overanstrengt redaktør, og uten en stab av stabile og dyktige freelance-journalister hadde det aldri kunnet fungere. Blant de fast ansatte har AmigaForum nå knyttet til seg Bård Pedersen, som i tillegg til å jobbe med selve bladet, også skal følge opp abonnentregisteret og sørge for at responsen på hevnendelser blir bedre.

I 1994 kommer vi fortsatt til å utvikle bladet, og det er viktig at dere er klar over at det er *dere* som bestemmer hva vi skal skrive om. Så istedet for å bare *la være* å lese bladet fordi dere ikke finner noe av interesse, si heller fra til oss, så skal vi gjøre vårt beste for å oppfylle dine ønsker!

Til slutt vil jeg bare takke alle, lesere og annonsører, for at dere har støttet oss i 1993. Samtidig håper jeg at dere føler at dere har fått noe igjen for de kronene bladet koster, og derfor fortsetter å lese AmigaForum i 1994.

God jul & godt nyttår!

Øyvind Skogvoll

Øyvind Skogvoll
redaktør

Innhold

AmigaForum desember 1993

Nyheter og reportasjer

Tester

Tema: Kommunikasjon

Spill-magasinet Happy Hour!

Tips, triks & diverse

Ansvarlig redaktør og daglig leder: Øyvind Skogvoll. Redaksjonssekretær: Bård Pedersen. Utgiver & norsk redaksjon: AmigaForum AS. Verkstedveien 4B. N-8013 BODØ. Norge. Tlf. 755-26170. Fax 755-26115. BBS 755-62764. Medarbeidere i dette bladet: Torsten Gabrielsen. Atle Røijen. Stig Ove Johnsen. Marius Røstad. Terje Malja. Gard Eriksrud. Bjørn A. Lynne. Christian Mørdre. Fotosats: Kristoffersens Trykkeri. Narvik. Repro: Hvarings Grafiske. Narvik. Trykk: Grytting AS. Orkanger. Abonnementspriser: kr. 275.- pr. 6 blad/6 disketter. 495.- for 12 blad/12 disketter. Annonsepriser: Rubrikk kr. 650. 1/4 side kr. 1.575. 1/2 side kr. 2.375. 1/1 side kr. 3.875. 1/2 fargeside kr. 3.575. 1/1 fargeside kr. 5.900. Prisene er basert på ferdige originaler. tillegg for utforming. Dette bladet. inklusive all bilderepro og fargeseparasjoner(!) er laget KUN ved hjelp av Amiga-maskiner. som f.eks. Commodore Amiga 1000 (med 110 volts strømforsyning). 1200. 3000 og 4000. Epson GT-8000 fargescanner. VLAB. HP4 laserskriver. samt programvaren Professional Page 3.0. Professional Draw 3.0. Article Editor. Art Department Professional. Deluxe Paint IV. Brilliance. ImageFX v1.5. OpalPaint m.m. Det er IKKE brukt hverken PC eller Mac i noen som helst sammenheng. og det er derfor strengt forbudt å kopiere bladet eller deler av det uten skriftlig avtale med utgiver. Kilde må alltid oppgis. Til slutt en liten gåte: Hva er det som er 2 millimeter tykt. har vinger og suger blod? Vi skal ikke komme med svaret her. men kan bare si så mye som at svaret IKKE er "mygg".



Apple goes MultiMedia

Tidligere har vi gledet oss over at firmaer som IBM og Microsoft ved flere anledninger har valgt å bruke Amiga med programmet Scala til presentasjon- og informasjonssystemer istedenfor sine egne maskiner og programmer. Dette har de gjort til tross for at de selv mener å ha den ultimate maskinen og softwaren for multimediabruk. Og avsløringene fortsetter; også Apple Computers, som satser hardt på sin "rene multimediamaskin", skal ha brukt Amiga til sin videovegg-demonstrasjon ved den store MacIntosh-messen "Mac World Expo". Hvilken programvare det her var snakk, vet vi ikke, men den kan jo ha vært norsk...

Music-X 2 er her!

Etter bokstavelig talt årevis med rykter og spekulasjoner, har endelig Music-X v2 blitt til virkelighet. Europeisk "over"-distributør er The Software Business i England, og de forhandler i dag med en norsk importør (som vi foreløpig ikke nevner) om salg i Norge. Innen dette kommer på trykk, er det sannsynlig at programmet kan kjøpes i Norge.

Music-X er en svært populær MIDI sequencer til Amiga, som først kom ut i 1989, men som selv i dag har konkurrert utrolig bra med de aller ferskeste og dyreste sequencerne som er laget. Mer enn bare en sequencer, Music-X er også et MIDI kontroll-senter for f.eks. live-bruk, med utrolig effektiv MIDI filtrering og distribusjon av MIDI data. Det er også en "Patch"-editor og -lager, og med de rette "protokollene" kan Music-X brukes både til å redigere og å lagre lyder til synthesizere.

Den største nyheten med versjon 2 er at det nå også kommer et note-redigering & note-utskrift program som heter Notator-X. Dette note-programmet fungerer også sammen med andre MIDI sequencere som kan bruke Standard MIDI file format (dvs. alle jeg vet om ihvertfall), men Notator-X er også laget for å fungere ekstra bra sammen med Music-X - du kan da kjøre begge programmene samtidig, og de vil jobbe som ett program, dynamisk utveksle informasjoner hele tiden. Men obs! dette vidunderlige samarbeidet "koster" minimum 2 MB med minne!

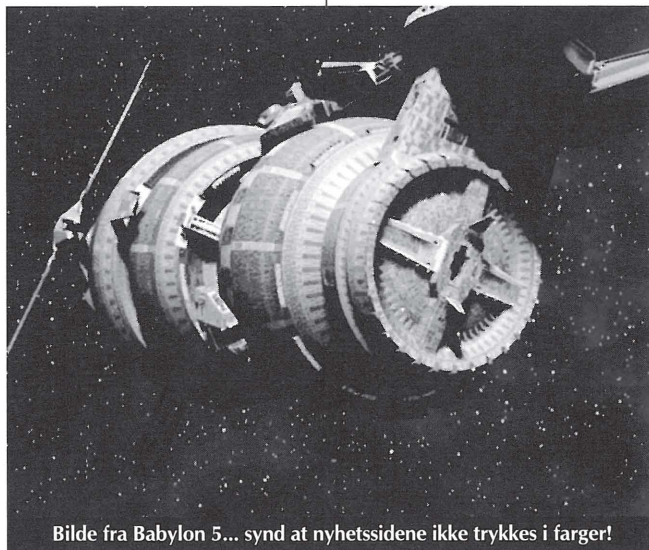
I England vil Music-X v2 koste ca. 1600 kroner; og Notator-X ca. 900 kroner. Dette er utrolig billig for hva du får. Et bra note-redigerings program alene koster ofte mer enn dette!

Vi skal selvfølgelig komme tilbake med en skikkelig dekkende anmeldelse, men for de som allerede bruker Music-X v1.0 eller 1.1, kan vi foreløpig avsløre følgende nyheter: Amiga-samples i sequencene vil forandre volum avhengig av anslags-styrken, noe som gjør det mer sannsynlig å bruke noen Amiga-samples som en del av musikken, da du har mye bedre kontroll over dem. En hel del nye "moduler" i musikk-editoren er lagt til; bl.a.: DeFlam (rensker opp urenheter og unøyaktigheter i innspilte sequences), en ytterligere forbedret Quantize modul, PrintEventList (lar deg ta en utskrift av musikken i "tekst"-format), og sist men ikke minst: en RexxEdit modul, noe som gjør at Music-X kan jobbe tettere sammen med andre programmer, og at du kan lage dine egne rutiner inne i Music-X, dersom du behersker ARexx! Music-X v2 fungerer også sammen med det eneste "lydkortet" til Amigaen, Thc One Stop Music Shop fra Blue Ribbon Software. Dessuten sier informasjonen fra The Software Business at Music-X er testet med Alesis ADAT og AI-2 utstyr, altså musikkproduksjons-utstyr for de som virkelig går inn for det de driver med.

Full anmeldelse med pris, leverandør osv. vil følge!

Visual effects by...

I den siste tiden har vi blitt oversvømt av filmer med "morphing", "warping" og andre utrolige visuelle effekter, og det er slett ikke bare Silicon Graphics-maskiner som står bak alle disse effektene. I mange av de mest spennende filmene er Amiga involvert på en eller annen måte. For eksempel ble Amiga brukt i fremtidsfilmen Total Recall med Arnold Scwarzenegger. Det samme gjelder TV-serien om den unge Indiana Jones. Se også nøye på morphesekvensene i Stephen Kings Tommyknockers; disse er lagd i ASDGs MorphPlus - på Amiga. Storfilmen Jurassic Park var selvfølgelig heller ikke mulig å lage uten å bruke denne vidundermaskinen, som her ble brukt til previsualisering; dvs effekt- og siuasjonsskisser. I serien *Babylon 5* er alt av romskip og liknende produsert og animert med *Video Toaster* og *Lightwave* (finnes på video i Norge). Vi har sett litt Babylon 5 på video, og må bare si oss MEGET fornøyd med romskips-modellene, bevegelsene, belysningen og hele miljøet. Handlingen var heller ikke så aller verst, og hvis du er interessert i


Bilde fra Babylon 5... synd at nyhetssidene ikke trykkes i farger!



THE INSIDER

Det ser heldigvis ut til at Amiga CD32 er en suksess! På de to første ukene CD32 var i salg klarte Commodore å selge over 65.000 stykker i hele verden. Dette uten å ha markedsført produktet i media! Commodore har nå solgt over 5.000.000 Amiga maskiner på verdens basis. Det går forøvrig meget bra med Amiga 4000 salget her i Norge.

Commodore Computers Norge A/S har nå lansert en pakke som heter Desktop Dynamite, som består av Wordworth AGA (tekstbehandling), Print Manager (styringsprogram for skriver), Deluxe Paint IV AGA (tegneprogram), Oscar AGA (plattform spill) og Dennis AGA (spill). Denne pakken er hovedsaklig beregnet for A1200 eiere.

Jeg var på DevCon i Danmark den 7. og 8. oktober. Der var det samlet 35-45 Amiga utviklere fra Sverige, Danmark og Norge. Det ble i hovedsak fokusert på CD32, Workbench 3.0 og 3.1. Sentrale personer fra Commodores utviklingsavdelinger var der og holdt foredrag. Til neste år blir det nytt DevCon i Danmark. Det ser jeg fram til og håper at det blir flere norske utviklere med da.

For de video interesserte kan jeg anbefale dere å ta en kikk på videoen Babylon 5. All datagrafikk er laget på Amiga ved hjelp av Video Toaster. Jeg her ikke fått sett den ennå da den ikke er kommet i min videobutikk enda. NewTek har nå lansert en maskin som de kaller 'The Screamer' som har en ytelse på 600 MIPS(!), noe som er over dobbelt så kraftig som Cray 1! Den består hovedsaklig av en Amiga 4000/040 med Video Toaster samt fire MIPS RISC4400 CPU'er i parallell. Dette koster under 10.000 dollar i USA!

Vennlig hilsenTerje Malja

PS
Only AMIGA makes IT possible!

Science Fiction og Amiga, er den så absolutt verd en kikk. Hvis du følger med i rulleteksten (som går med *amerikansk* fart), står Video Toaster nevnt der. Et lite skår i gleden er at det like nedenfor står at hele filmen er redigert digitalt på *AVID*, som jo er en Mac-basert redigeringspakke. Til slutt må vi ikke glemme filmen "Space Wars" som er lagd *fullstendig* på Amiga; med grafikk av Tobias Richter og musikk av Bjørn Lynne. Dette er en fin demonstasjon på hva man kan få til med Amiga, og består av rundt 8 minutter med heftige animasjoner og fengende musikk. Videoen kan bestilles fra Bjørn Lynne, Schleppergrellsgt 10, 0556 Oslo. Prisen på videokassetten er kr 100,-

Commodores aksjer!

Torsdag 2. november var det faktisk Commodores aksjer som steg mest i verdi på børsen i New York. 44% opp på EN dag er ganske imponerende, og ved slutten av dagen var kursen oppe i $4.625 (litt over fire og en halv dollar). Hvorfor steg verdien så mye på EN dag? Verdien raste under fire da kvartalsrapporten i mai ble offentliggjort. Har stigningen sammenheng med lekkasjer fra den nye kvartalsrapporten, som skulle begynne å bli klar? Commodore har iverksatt mange upopulære tiltak for å bruke mindre og tjene mer, og disse bør ha gitt resultater. Samtidig kan vi nevne at andre aksjer, som f.eks. 3DO, har falt kraftig.
I neste AmigaForum skal vi bringe fakta rundt Commodores økonomi, og dette vil forhåpentligvis være fornøyelig lesestoff.

Pagestream 3.0

Desktop Publishing-programmet som har alle funksjonene vi alltid har ønsket oss, begynner å nærme seg med stormskritt. Den skulle egentlig har vært klar i november, men kommer neppe før tidlig i 1994, skal vi tro våre kilder. Og det gjør vi. Vi i AmigaForum er av tradisjon ihuga brukere av Professional Page, men har ingen ting imot litt raskere utvikling på dette området. En av de siste finessene som har blitt implementert i PageStream 3.0, er muligheten til å lese Professional Page-dokumenter direkte! Dette vil selvfølgelig gjøre en eventuell overgang til PageStream langt enklere... men først må programmet komme!

Lydlinje

Idéfagskolen i Tønsberg tilbyr i dag kurs til de som ønsker å bli dekoratører, grafisk formgivere eller TV-fotografer. Vi har tidligere skrevet litt om dem her i bladet, da de benytter en hel haug med Amiga 4000-maskiner i undervisningen.
Nå har de utvidet tilbudet til å også omfatte en lydlinje, der det blant annet vil bli undervist i lydteknikk, PA-lyd, monitoring, sampling, digital lydmiksing, MIDI, musikk/tale, link-lyd til videokamera, multimedia, dubbing til film, video og animasjoner.
Linjen starter den 17. januar 1994, og første kull vil være ferdig 1. kuli 1994. Hvis du er interessert i mer informasjon, kan du kontakte skolen på telefon 33 32 38 44.

Ekstern SCSI

Device AS i Horten har utviklet *ParaSCSI*, en ekstern

Alfabetisk annonsørliste

SCSI-kontroller som kan settes på parallellporten til en hvilken som helst Amiga. Den har gjennomgang for parallellporten (til f.eks. skriver), og er kompatibel med alle Kickstarter. Du kan koble på opptil 7 enheter samtidig. ParaSCSI støtter SCSI-II-kommandoer, og er kompatibel med SCSI-II harddisker, SyQuest, Floptical, optiske harddisker, CD-ROM og tape. Teoretiske overføringshastigheter er 100 K/sek på en Amiga 500, 600 K/sek på en Amiga 1200, og 1.5 MB/sek på Amiga 4000. Prisen vil ligge under kr. 1000,-. Mer informasjon kan du få hos Device AS, som har telefon *33 04 94 56.*

Oppgradere A500?

Copperhead Technologies påstår at de har laget en oppgraderings-løsning for de som har Amiga 500, men som har lyst på Amiga 1200. Pakken innegolder et nytt hovedkort med 14Mhz 68EC020-prosessor, Kickstart 3.0, AGA-kretser, PCMCIA-kontakt og tilkoblings-mulighet for Amiga 1200 ekspansjonskort (under maskinen). Du benytter den gamle strøm-forsyningen, kabinettet, tastaturet og diskettstasjonen. Prisen i USA vil være ca. $225. Vi har *litt* problemer med å skjønne at de får lov til dette, da kortet inneholder både ROM og custom-brikker fra Commodore. For et par år siden lagde noen en bærbar Amiga, men prosjektet falt i fisk da Commodore ikke var interesserte i å selge teknologien sin.
Copperhead Technologies har tlf. *095-1-518-346-3894.*

Ny klubb

Maxi-Data er navnet på en ny Amiga-klubb som snart skal starte opp. Mannen bak prosjektet er Johnny Fornes, og han forteller at opplegget blant annet kommer til å inneholde tilbud på rimelige nytteprogram og spill, samt teletorg-nummer med spill-tips. Det er også planlagt et PD-bibliotek og medlemsblad, og hvis oppslutingen er stor nok kan det også bli åpnet klubblokaler rundt om i landet. Mer informasjon? Skriv til Maxi-Data, Johnny Fornes, Postboks 1136 Sverresborg, 7002 Trondheim.

Toccata

er navnet på en ny profesjonell sampler for Amiga. Det er et kort som passer i Amiga 2000/3000/4000, som kan sample opp til 48Kz. Det har fire lydinnganger, og programvaren *Samplitude Professional* som følger med, har mange interessante muligheter. Mer info følger, men utålmodige sjeler kan ringe Opcon på telefon *73 51 11 28.*

Amiga leder

Ifølge ELSPA er status pr 11. september at 55% av alle dataspillene som selges i Europa, er for Amiga. Selv om PC-andelen er stadig økende, utgjør de foreløpig ikke mer enn 33%. Hvis vi ser på det totale markedet i Europa, inklusive spillkonsoller, ligger Amiga fremdeles på førsteplass. Listen er som følger: Amiga (21.5%), Sega (21.3%), Super Nintendo (12.7%), GameBoy (12.1%), og PC (9.6%). Gledelige tall, og det blir svært spennende å se hvor Amiga CD32 dukker opp neste år!

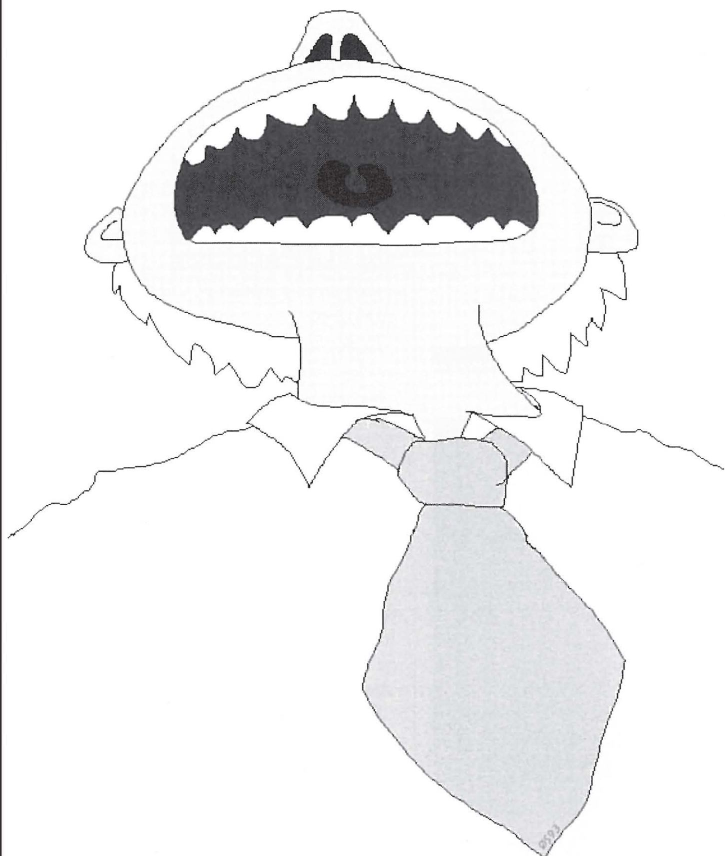
Julenisse på forskudd?

Rundt regnet 500 abonnenter var så heldige å få to eksemplar av AmigaForum 7/93. Dette var ikke et forsøk på å komme julenissen i forkjøpet, men skyldtes en feil som oppstod da trykkeriet skulle importere ASCII-filen som inneholdt adresselisten. En annen bieffekt var at 700 stykker IKKE fikk noe blad, og da vi fant ut dette, brukte vi en helg på å kopiere disketter, pakke og adressere blad til alle disse. Disse 700 bladene ble sendt ut som A-post i konvolutt, noe som ikke er spesielt rimelig. Men - de fleste fikk ihvertfall bladet tidsnok!
Ganske mange abonnenter fikk *ett* blad, noe som jo er det korrekte antallet. Men at en abonnent fikk hele 13 blader (!), var heldigvis et solid unntak.
Det skulle være overflødig å si at de som fikk to blader ikke trenger å betale for det de fikk ekstra. Takk til alle som ringte og sa fra om uhellet.

Dobling

AmigaForums stab av fast ansatte er nå doblet, da Bård Pedersen er ansatt som redaktørens *venstre* hånd. Han vil jobbe med artikler, layout og illustrasjoner, samt ha ansvaret for abonnentregisteret. Ellers nevnes det at Bård har vært forutseende da han kjøpte seg bil (Opel *Commodore*).

Abonnér på AmigaForum!



Nå har du ingen grunn til å vente lenger. Bli abonnent på AmigaForum, og du får med jevne mellomrom fylt postkassen med nyheter, tester, reportasjer, tips, kurs m.m. Og sammen med bladet får du en diskett med morsomme og nyttige program - hver måned! Alle som blir abonnenter får dessuten AmigaForums sagnomsuste musmatte. Velg om abonnementet skal gjelde 6 eller 12 blad. Og fram til 31. desember vil vi også spandere en ekte **AmigaForum T-skjorte** på alle som tegner et abonnement på tolv blad! Gå derfor på postkontoret og fyll ut en vanlig postgiroblankett til

AmigaForum AS, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø, Norge
Postgiro nr. 0808 4574679

Beløpet skal være 275,- for et halvt år (6 blad/disketter + musmatte) eller 495,- for et helt år (12 blad/disketter + musmatte og T-skjorte, husk å spesifisere størrelse.)

Begynn å abonnére **i dag!**

BEDRE vær(melding) med Amiga!

av Atle Røijen

Jarl Andersen har du helt sikkert stiftet bekjentskap med, i allfall hvis du ikke skrur av TVen når værmeldingen kommer på skjermen. Han er statsmetereolog, dvs. autorisert værmann på NRK-skjermen. Det har han vært i mange år. Han debuterte i Frokost-TV i 1983, men har vært fast i Dagsrevyen siden 1987. Det du sikkert ikke vet, er at han også er ihuga Amiga-mann. Han bruker bla. Amiga til å presentere "levende værmelding" på Janco kabel-TV i Oslo.

Det Norske Metereologiske Institutt (DNMI) på Blindern i Oslo (og alle de andre stasjonene land og strand rundt) er selvsagt mye mer enn TV-metereologene; Fremming, Gislefoss, Theisen, Johnsen og Andersen. Det ligger et nitid arbeid med mange mennesker og mye datakraft bak hver værmelding. DNMI har mange kunder, og været presenteres på mange forskjellige måter. For et par år siden så en nyskapning, kalt MITV dagens lys. MITV står for Metereologisk Institutt Tv Værmelding, og er en egen avdeling for "salg" av vær. Det er meningen at hoteller, kabel-TV, alpin-anlegg, oljeplattformer mm. skal kunne abonnere på en værmelding på skjerm. Det er her Amigaen og Jarl Andersen kommer inn, for ved hjelp av animasjoner og lydeffekter er det mulig å gjøre værmeldingen mer spennende.

- Er værmeldingen ikke spennede nok, Jarl Andersen?

- Dagens teknologi gjør det mulig å lage en mer spennende værmelding ved bruk av animasjoner og lydeffekter. Et eksempel på det, er den værmeldingen som vi har kjørt på Janco Kabel-TV i Oslo siden den 18. mai. Denne lages og kjøres på Amiga. Amiga har også vært en døråpner på en måte for den nye værmeldingen på TV2. Denne er også et eksempel på at det går an å gjøre værmeldingen mer spennende. TV2-meldingen lages ikke på Amiga, her er det tyngre skyts i form av Silicon Graphics-maskiner.

- Hvordan arter en værmelding seg på Janco Kabel-TV?

- Janco Kabel-TV kjører en "strippet" versjon av MITV. Morgendagens vær blir vist i form av stillbilder med color-cycling for å angi regn, vind, skyer osv. Ulike farger angir forskellig vindstyrke, temeperatur mm. Værmeldingen går i en "loop" og vises på infokanalen hvert 5. minutt. Både vi og Janco bruker InfoChannel IC400 og vi overfører "værdataene" ved hjelp av et modem.

- Er det bare du som lager denne værmeldingen?

- Nei, det var jeg som startet, men nå er halve staben opplært på Amiga. I løpet av høsten vil hele staben være fortrolig med maskinen.

- Hvilken programvare bruker dere?

- Det blir stort sett DPaint 4 og InfoChannel IC400. Vi har også en sampler og en digitizer i tillegg til et gammelt videokamera. Vi har ligget litt lavt på utstyrsfronten. Vi får se på ASO om det er grunnlag for å investere i noe nytt.

- Hva med maskinvaren?

- Vi har to Amiga 2000, en av dem med 68020-prosessor. Begge er oppgradert til WB 2.1.

Utviklingsmuligheter

- Tunge skyer med lyn&torden beveger seg inn over Oslo-fjorden, TV-skjermen lyses opp når lynet splintrer himmelen og et tordnende brak treffer høyttalerne. Kan vi tenke oss å oppleve en slik værmelding?

- Så absolutt. Teknologien og mulighetene er der. Problemet nå er tiden. Vi jobber bla. med været til OL, så vi har ikke tid til å utvikle konseptet videre akkurat nå. MITV-konseptet opererer med flere ulike "vær-pakker", fra det enkle til det avanserte (Jeg trenger bare godt vær, jeg... Hva koster det?). Du trenger ikke å kjøpe vær for hele landet, bare værmelding fra ditt distrikt. Med en Amiga og et modem hos mottakeren, kan værmeldingen overføres via telenettet. Med InfoChannel kan overføringen forenkles. Mottakeren kan ha alle skjermbildene og lydeffektene liggende på harddisken og bare motta "værdataene". Mange



Jar Andersen (sittende) sammen med sine fjernsyns-kolleger.

hoteller har allerede InfoChannel, og da mangler bare en avtale med DNMI.

- Hvordan har interessen vært for MITV?

- Vi har fått mange positive tilbakemeldinger fra Janco, så kvalitativt har det gått veldig bra. Vi har derimot ikke kommet i gang med så mange andre prosjekter som vi hadde kunnet ønske.

- Er det morsomt å jobbe med vær?

- Ja, det er veldig artig! Det er både interessant og spennende. Folk er veldig interessert i været, og det er spennende å se hvor bra vi treffer dagen etter.

- Vil vi få lengre og bedre værmeldinger i framtida? (dvs. blir prognosene sikrere? og kan man forutsi været for en lengre periode).

- Ja. med flere og bedre målinger (sende opp flere instrumenter for måling av temperatur og fuktighet bla.), og mere regnekraft, kan vi forutsi været for en lengre periode. Det er absolutt mulig å bedre "oppløsningen" på været. Vi leker med tanken om 10 døgns-prognoser. Det er kanskje mulig å komme opp i 14 døgn, men det er foreløpig science-fiction for oss.

- Hva er din verste værmelding?

- Tja, vi er jo flinke til å fortrenge slikt da... Jeg meldte jo pent vær på NRK under fellesstarten på sykkel-VM, og det var jo ikke helt riktig...! Andersen føyer til at det ikke var hans værmelding selv om det var han som viste den på skjermen.

- Hvordan startet Amiga-interessen?

- Datainteressen startet med en helt annen maskin, SpectraVideo (hørt om den???). Så var jeg på en Hjem & Hobby-messe på Sjølyst i Oslo i 1987. FAMO viste fram Amiga 1000, og rundt den maskinen var det fullt av folk - særlig ungdom. Det var en del PCer på messa også, men rundt dem var det tomt. Da skjønte jeg Amigaene var maskinen å satse på.

- Du har Amiga hjemme selv?

- Ja, jeg har en Amiga 1000 med 1.5 MB RAM og en harddisk på 80 MB.

- Hva bruker du den til?

- Det blir stort sett til eksperimenter med presentasjoner av værmeldingen.

Statsmetereologen tar med været hjem, altså...!

fakta

Jarl Andersen
Alder: 47 år
Sivilstand: Gift
Utdanning: Det tar 7 år å utdanne seg til statsmetereolog. (Det tar like lang tid å bli værdoktor som vanlig doktor, altså!)
Data-spill: Nei. det overlater jeg til sønnen min.
Andre interesser: Liker å bevege meg ute i naturen, turløp på ski, gå i fjellet, tindebestigning (ikke fjellklatring).

Favorittværmelding?
En værmelding som slår til.

Hva er "dritt-vær" etter din mening?
Regn om vinteren!

Christiansens Elektriske

Postadresse: Postboks 733, 6501 KR-SUND N - Besøksadresse: Nedre Enggt 18.
ORDRETELEFON 71 67 11 10. Mandag - Lørdag 10-16.30(14). Alle prisene er inkl. mva.
Vi sender mot postoppkrav eller forskuddsbetaling på postgiroo: 0804 4379806. Vi har også spill til PC og CD32!

PUBLIC DOMAIN

Alle er kompatible med A500/600/1200
Kr. 15,- pr. diskett

G008 PETER'S QUEST Plattform-spill
G010 MEGABALL & TURBOCMP Spill
G013 BLACKJACK LAB Kort-spill
G014 SOLITAIRE Kabaler
G074 RETURN TO EARTH Spill
G139 DUNGEONS OF NADROJ D&D-Spill
G214 LEGEND OF LOTHIAN - Ultima-spill
H014 AT THE MOVIES Anim (2MB)
H017 SHUTTLECOCK - Eric S. Anim.
H019 ANTI LEMMINGS Anim (2MB, 2 Disks)
H022 GULF WAR Anim (2MB)
H023 FLEET MANOEVRE Animasjon
H085 JET ANIMATION Fly-animasjon
H100 VTOL CONTEST - Eric S. Anim.
M010 AMEGA PARTY WINNERS Musikk
M059 MANIACS OF NOISE Musikk
M115 CHROME Musikk (2 disks) Bra!
M122 PLAYSID 2 (3 Disks) C-64 Musikk
1508 GORE SLIDESHOW Skrekkfilm-bilder
1722 DIPLOMACY Globalt Strategispill
1741 SURVIVOR Framtids Rollespill
1878 TOTAL WARS Strategi-spill (1-6 Sp.)
2066 SILENTS EXPOSE Demo (2 Disks)
2071 PETROL ENGINE Animasjon
2072 STEAM ENGINE Animasjon
2112 BON APPETIT Database Matoppskrifter
2124 PIECE OF MIND Demo Nikki Corrution
2139 ROULETTE Spill
2158 FANATIX Action-spill (2 Disks)
2168 GENOCIDE AURAL ILLUSION Musikk
2179 PSYCHIE Musikk (2 Disks)
2211 BONDS LAST STAND Animasjon
2249 FOOTBALL LEAGUE ED. Lag Tabeller!
2262 WORLD WAR 2 HYPERBOOK Info.
2273 TOP OF THE LEAGUE Football Manager
2282 CLUB MIX 3 - Techno Musikk
2336 LAWNMOWERMAN (2 Disks) Slides&Anim.
2344 SANITY WORLD OF COMMODORE Demo
2365 CAT WOMAN Slides fra Batman Returns
2430 ANDROMEDA MINDRIOT Demo
2488 CINDY CRAWFORD (2 Disks) Slides!!!
2492 HAM-8 VISTAS - Bilder (Kun A1200!)
2530 TEAM HOI PLANET GROOVE (Kun A1200!)
2539 ALIEN BASH Spill 'som Alien Breed'
2544 RED SECTOR MISERY Demo
2557 LEX GOUDSMIT TRIBUTE (2 Disks) 'Hm'
2559 MONTY PYTHON ANIM (2 Disks) Morsom!
2562 HAM-8 PICS Bilder (Kun A1200!)
2577 CYNOSTIC AGA Bilder (Kun A1200!)
2580 NIGHTBREED AGA (2 Disks, Kun A1200!)
2584 SLAMBALL Framtids manager spill
2588 WIBBLE WORLD GIDDY Meget bra spill!
2597 TECHNOLOGIC DEATH Stilig demo!
2611 MEXICAN MASSACRE Action-spill
2614 MYSTERY 2144 AD Framtids adventure
2622 ANDYS A1200 UTILS (Kun A1200!)
TAL1 TALENT PANTA RHEI Demo (Kun A1200!)
CRY1 CRYPTOBURNERS REVELATIONS Bilder
OVL2 OVERLOAD 2 Demo/Slides
CLI1 CLIPART 6 Disketter
LISTEDISK med ca. 2000 PD-Titler Kr 7,-
KUN LISTEDISK: Send kr. 10,- i frimerker!

LISTEDISKETT MED
DE NYESTE SPILLENE:
SEND KR. 10,- I FRIMERKER.
GRATIS VED BESTILLING.

LAVPRIS-SPILL

ADRENALYNN	90,-
ALIEN BREED SPECIAL ED.	109,-
ARNIE II	99,-
BATTLE SQUADRON	90,-
BATTLEHAWKS 1942	149,-
BATTLESTORM	99,-
BLUE ANGELS	99,-
CARDIAXX (TEAM 17)	99,-
F-15 STRIKE EAGLE II	175,-
F-19 STEALTH FIGHTER	175,-
F17 CHALLENGE	129,-
FINAL COUNTDOWN	90,-
FIRST DIVISION MANAGER	90,-
FLAMES OF FREEDOM-MW2	175,-
FUTURE WARS adventure	129,-
GALACTIC WARRIOR RATS	99,-
GEARWORKS	149,-
GRAND PRIX CIRCUIT	99,-
GRAHAM TAYLORS SOCCER	99,-
HOOK Adventure	99,-
KILLING MACHINE	90,-
KNIGHTS OF THE SKY	175,-
LOOM Adventure	149,-
MANIAC MANSION adventure	129,-
MEGA TWINS	99,-
NASCAR CHALLENGE Rally	149,-
OPERATION HARRIER	99,-
PROJECT-X	129,-
QWAK (TEAM 17)	129,-
ROBIN HOOD THE ADVENTURES	129,-
STRIKER	99,-
THOMAS THE TANK ENGINE 2	129,-
TREBLE CHAMPIONS 2 Manager	129,-
UNIVERSAL WARRIOR	90,-
UTOPIA	99,-
VIDEO KID	99,-
WORKS TEAM RALLY	90,-

CD32

med Caplex, Oscar og Diggers
RING FOR PRIS!

Citizen Swift 9

Skriver 1549,-
Med fargekit 1690,-
Begrenset antall

ROCTEC RF332c

slimline ekstern diskettstasjon
kr. 649,-
Begrenset antall

SPILL

A320 AIRBUS European version	295,-
AIR BUCKS 1.2	295,-
AIR BUCKS 1.2 A-1200	350,-
AIR FORCE COMMANDER strategi	295,-
ALIEN 3	250,-
ALIEN BREED 2	275,-
ALIEN BREED 2 A-1200	295,-
AMOS PROFESSIONAL	495,-
AMOS PROF. COMPILER	350,-
APOCALYPSE	295,-
ARMOUR GEDDON 2 OP. HELLFIRE	295,-
B-17 FLYING FORTRESS Tilbud	275,-
BOB'S BAD DAY	250,-
BODY BLOWS GALACTIC	275,-
BODY BLOWS GALACTIC A-1200	295,-
BURNING RUBBER	250,-
BURNING RUBBER A-1200	250,-
CASHBOOK COMBO Regnskap	595,-
CASTLE OF DR. BRAIN Tilbud	295,-
CHAMPIONSHIP MANAGER-93	250,-
CIVILIZATION Tilbud	275,-
CIVILIZATION A-1200	395,-
COMBAT AIR PATROL	295,-
COOL WORLD Tilbud	175,-
D-GENERATION CD32	250,-
DELUXE MUSIC CONSTR. SET	545,-
DELUXE MUSIC CONSTR. SET 2	890,-
DELUXE PAINT IV Tilbud	690,-
DIGGERS A-1200	350,-
DOGFIGHT	350,-
DUNE 2	295,-
ELITE 2 - FRONTIER	350,-
EUROPEAN CHAMPIONS	250,-
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	350,-
FLASHBACK	295,-
GOAL! Tilbud	199,-
GUNSHIP 2000 Tilbud	275,-
HIRED GUNS	350,-
HOME ACCOUNTS 2 Tilbud	395,-
JAMES POND 2 - ROBOCOD CD32	295,-
JURASSIC PARK	250,-
JURASSIC PARK A-1200	275,-
MICKEY'S 123s	250,-
NIPPON SAFES INC.	295,-
OSCAR	250,-
OSCAR A-1200	250,-
OVERDRIVE	275,-
OVERKILL A-1200	199,-
PATRICIAN	325,-
PINBALL FANTASIES	295,-
PINBALL FANTASIES CD32	325,-
PREMIER MANAGER 2	250,-
PRIME MOVER (Motorsykkel)	295,-
RULES OF ENGAGEMENT 2	350,-
RYDER CUP GOLF A-1200	250,-
SECRET SILVER BLADES Tilbud	198,-
SIM LIFE 1.5 MB	350,-
SIM LIFE A-1200	350,-
SOCCER KID	295,-
SPACE HULK	350,-
SURF NINJAS	295,-
SURF NINJAS A-1200	295,-
SYNDICATE	350,-
THEATRE OF DEATH	295,-
TRODDLERS Tilbud	175,-
URIDIUM 2	250,-
WAR IN THE GULF-TEAM YANKEE 3	350,-
WHALES VOYAGE	295,-
WORLDS OF LEGEND	250,-
YO! JOE!	250,-
ZOOL A-1200 Tilbud	250,-

RING FOR ANDRE TITLER!

Digital MovieMaker fra IVS:

Video og lyd rett fra harddisken!

av Øyvind Skogvoll

Redigering og avspilling av video direkte fra harddisk har vi tidligere skrevet en del om, uten at vi har hatt noe produkt å vise til. Nå har Interctive Video Systems (IVS) lansert noe som er første steg på veien til et komplett digitalt redigeringsstudio. Her kommer en forhåndsomtale, og i neste utgave kommer en grundig test!

Det vi snakker om i denne omgang, er et system for avspilling av animasjon og 16-bits stereolyd direkte fra harddisk. Foreløpig er ikke sanntids videodigitalisering og komprimering en del av opplegget, men det skal komme etterhvert. Forenklet sett er MovieMakers oppgave å konvertere en serie med bilder til et format som kan leses inn fra harddisken med optimal fart. Det er harddisken og maskinens ytelse som avgjør hvor store bilder og hvilken oppløsning du kan benytte.

La oss for eksempel si at vi lagde flere animerte sekvenser i Real 3D, og at vi ønsket å sette disse bildene sammen til en komplett film, samt legge på lyd. Hvis bildene var av noenlunde høy oppløsning og med mange farger, måtte vi ha tatt opp animasjonen på video bilde for bilde, noe som krever forholdsvis dyrt utstyr. Så måtte lyden legges på etterpå. Med Moviemaker kunne du, forutsatt at maskinen din var rask nok, lage bildene og lyden om til en *Movie*-fil, som kunne spilles direkte over på en hvilken som helst videospiller.



Slik ser menyen i MovieMaker ut. Den kan også vise tidslinjer for lyd og bilde.

Pakken inneholder et PeriSound 16 lydkort som kan sample og spille av stereolyd i CD-kvalitet (og vel så det), en manual og en diskett. På disketten finner du programmet *MovieMaker*, samplerprogrammet *Audio Editing Software*, samt en del utilities. Kortet må installeres i maskinen før du kan benytte MovieMaker, og den lynraske avspillingen krever også at du lager en harddiskpartisjon i et helt spesielt format som kun kan benyttes av MovieMaker.

Den maksimale størrelsen på hvert bilde avgjøres av hvor mange bilder pr. sekund du ønsker å kjøre, samt hvor raskt bildene kan leses fra harddisken. Du bør ha en kjapp harddisk og en god harddiskkontroller hvis det skal være noe poeng i å bruke dette programmet. En Amiga 4000/040 med FastLane Z3 er så absolutt et brukbart alternativ. MovieMaker finner ut hvor raskt data kan leses fra disken, og det er da enkelt å regne ut hvor mange K hvert bilde kan være på. Du kan benytte alle Amiga-oppløsninger, og det er også innebygd støtte for DCTV ("kvasi" 24-bits kort som gir kompakte bilder med mange farger).

Bildene i animasjonen/videoen konverteres og legges over på MovieMaker-partisjonen din. Så kan du begynne å sette sammen filmen. Selve redigeringsprogrammet er ganske enkelt i bruk, med tidslinjer for lyd og bilde, og mulighet til å gjøre enkle klipp mellom hver scene (ingen A/B-overganger). Vi er allerede i full gang med å teste MovieMaker, og kommer tilbake med en grundig omtale i neste utgave. Følg med!

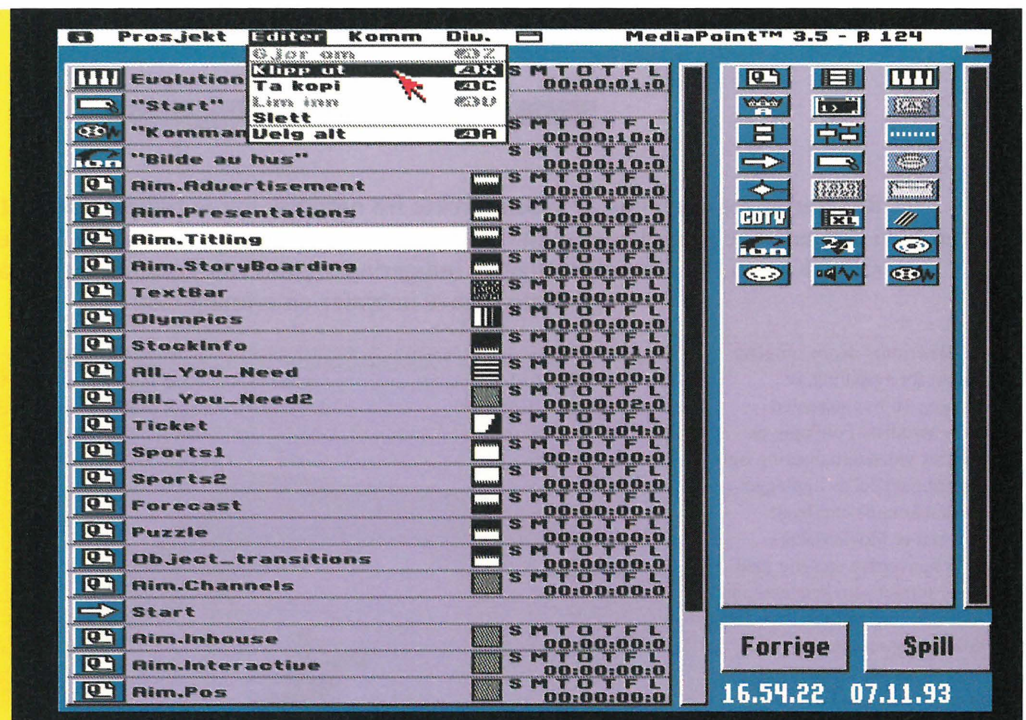
Digital MovieMaker importeres av ADB, tlf. 66 80 33 54

MediaPoint

- et multimediaprogram i stor Scala?

av Børge Haugsdal

Nå har Scala endelig fått konkurranse! Multimedia programmet MediaPoint versjon 3.5 fra Nederland er nå klar for lansering. AmigaForum er blant de første som har tatt en nærmere titt denne sterkt forbedrede versjonen av et hittil temmelig ukjent program.



MediaPoint er et verktøy for å kombinere og synkronisere grafikk, tekst og animasjoner med video og lyd. Det er et verktøy for å presentere informasjon og kan brukes til å lage interaktive informasjonssystemer, informasjonskanaler, grafikk til video, presentasjoner og andre ting. MediaPoint er et multimedia-program med mange av de samme mulighetene som Scala MM og AmigaVision.

Pakkens innhold

MediaPoint ligger på 6 disketter og tar 8 MB på harddisken. Foruten programmet inneholder pakken flere demoscript, fonter, animasjoner, clipart og 13 texture-bakgrunner. Det er bra demoer og brukbare fonter, men etter min mening altfor få bakgrunner. Bakgrunnene er i Hires laced med full overscan, og stort sett i 4 eller 8 farger. Manualen virker stort sett oversiktlig og grei, dvs. helt til man har behov for å slå opp ting. Indeksen, som ligger bakerst i manualen, er mildt sagt mangelfull. Siden enkelte funksjoner i MediaPoint ligger godt "gjemt", bør du lese manualen grundig for å utnytte programmet fullt ut. Ellers bør det nevnes at programmet har støtte for flere språk, deriblant norsk. Programmet bruker ingen dongle slik som Real 3D og Scala. Det har tidligere vært nevnt i AmigaForum at MediaPoint-avspilleren kan kopieres fritt. Vi beklager, dette stemmer ikke. Avspilleren kan riktignok kopieres over til andre maskiner, men kan bare kjøres på én maskin av gangen.

MediaPoint kan kjøre deler av script parallellt.

Objekter

Et script i MediaPoint består visuelt av en rekke med ikoner, kalt script-objekter. Hver av disse script-objektene representerer en handling. Ønsker man et bilde, animasjon, videoklipp osv, dras script-objektene over fra objekt-vinduet til scriptet. Argumenter for handlingen gis i en egen dialogboks som dukker opp umiddelbart etter at objektet er plassert. I MediaPoint kan deler av et og samme script kjøres parallelt. Dette kan være vanskelig å tenke seg i praksis, men kan i visse sammenhenger være veldig anvendelig. Frøken ur kan lese opp klokken nøyaktig hver hele time mens reklamen på Amigaen går uavbrutt. En større animasjon kan synkroniseres med ulike lydeffekter som spilles av parallellt. Problemer kan oppstå med synkroniseringen dersom maskinen ikke klarer å spille av animasjonen raskt nok.
Hver side lagres som en uavhengig fil. Dette vil ifølge MediaPoint Int. øke gjenbruken av sidene, men gjør også at harddisken etterhvert fylles med en masse mindre filer.

Xapps

Programmet kan utvides ganske enkelt ved å legge til små ekstra-programmer, kalt Xapps (eXternal applications). Det følger med Xapps for bilder, lyd, animasjoner, DOS-programmer, ARexx, musikk, IV24, CDTV, CDXL, MIDI, Canon ION, Studio16, og mengde videodisc/VCR spillere fra Pioner, Phillips, NEC og Sony. Flere Xapps er under utvikling.

Scriptspråket

MediaPoint har sitt eget multimediaspråk. Script og sider kan editeres direkte i en vanlig tekst-editor. Språket virker veldig oversiktlig og ryddig. Det kan bli

noe rot hvis man ønsker å editere flere sider av gangen. Sidene ligger lagret i hver sin fil på harddisken, og hver enkelt fil må hentes inn separat.
I MediaPoint jobber man hovedsaklig i to editorer, script-editoren og side-editoren. Det går forholdsvis greit å hoppe mellom de to editorene.

Script editoren

I script-editoren settes handlingen opp. Her angis rekkefølgen på script-objektene, når de skal starte og slutte, og hvilke overganger som skal benyttes.
Hvert script-objekt kan settes opp til å utføres innenfor bestemte tidsrom eller på bestemte klokkeslett og/eller dager, slik som hver dag i julen fra klokken 12.00 til 16.00.

Overganger

Mellom hver side kan det legges inn en overgang. Totalt finnes det 82 ulike overganger til dette formålet. De fleste overgangene kan i ulik grad varieres, og hastigheten settes for hver enkelt overgang. Mange av overgangene ligner på de som befinner seg i ScalaMM, men her er også en del spesielle overganger. Når overgangene kjøres ved lav hastighet utnytter MediaPoint den ekstra tiden til å gjøre overgangene bedre (mindre blokker) - bra!
For å nevne noen av overgangene: Blend (super impose), Roll up/down, Dissolve, Bubble, Coin, og Blinds.
Mange av effektene virker litt "rare" etter min mening, men dette er smak og behag. Overgangene er glidende, uten noen tendens til 'hakking'. Et problem med hastigheten oppstår hvis man vil bevege store figurer rundt på side med overscan og mange farger.
Fargene har lett for å bli noe "grøtete" når paletten forandres i enkelte av overgangene, men tilpasses fargene på forhånd er ikke dette noe stort problem.

Side-editoren

Side-editoren benyttes for å sette opp sider med figurer, tekst og knapper. Bilder kan importeres, kuttes ("croppes"), skaleres og "remappes". Oppløsning og antall farger kan velges fritt, uavhengig av bakgrunnen, og figurer som importeres. Du kan med andre ord ha en side uten overscan med 64 farger, velge en bakgrunn i overscan med 16 farger og figurer i 256 farger. Figurer og bakgrunner som importeres vil automatisk tilpasses den oppløsningen som siden har. Også 24-bits bilder kan importeres. Tekst og figurer legges inn i ulike vindu, som kan inneholde både tekst og figurer. Teksten vil alltid begrense seg til det vinduet den er definert i. Hver bokstav kan inneholde sin egen skrifttype, stil, antialiasing, midtjustering, kursiv, halvfet, underlinjering, outline, og skygge. En bakgrunn i et vindu kan være gjennomsiktig, halvt gjennomsiktig, inneholde grafikk, eller være i en bestemt farge. Et minus er at stiltypene bare virker på tekst og ikke på figurer. Du kan med andre ord ikke legge skygge på Batman direkte i MediaPoint.
MediaPoint har en enkel måte å bygge opp knapper på. Du definerer et vindu som en knapp, og legger en ramme rundt. Hver kant i rammen kan ha sin egen farge. Teksten legges direkte oppå knappen, alt i et og samme vindu.
Man kan bestemme hvordan figurer og tekster skal komme inn og ut av bildet. Her har man 41 ulike overganger å velge blant, hvor de fleste kan varieres. Det finnes mange fine overganger, blant annet en som heter 'push up/down' som gjør at man enkelt kan få søyler til å vokse og minske i ønsket tempo.

Interaktivitet

MediaPoints sterkeste side ligger etter min mening i interaktive presentasjoner. I MediaPoint kan man definere knapper, som når de blir trykt, hopper til et bestemt sted i scriptet. Man kan knytte alle tastene på tastaturet til skjermknapper, eller definere globale taster, som virker uavhengig av skjermknappene, uansett hvor i scriptet MediaPoint måtte befinne seg.
En av de tingene jeg likte beste var overgangen 'cut without erase'. Denne overgangen gjør det mulig å legge en side over den forrige siden som ble vist. Dette er en stor fordel i interaktive presentasjoner hvor man vil at maskinen skal legge tekst og grafikk på en side, avhengig av hvilke knapper man trykker på. Du trenger med andre ord ikke lage alle mulige kombinasjoner av sider ferdig på forhånd. Ellers støttes Goto, Gosub og variabler fullt ut.

Tidskoding

MediaPoint har en ganske presis tidskoding. Tidskodingen kan gis på flere måter:

HH:MM:SS:T
Denne er den mest brukte og angir lengden av de enkelte handlingene.

SMPTE/EBU
Dette er en standard i videoverden, som her blir brukt for å synkronisere data med video. MediaPoint kan styres fra videospilleren, og omvendt.

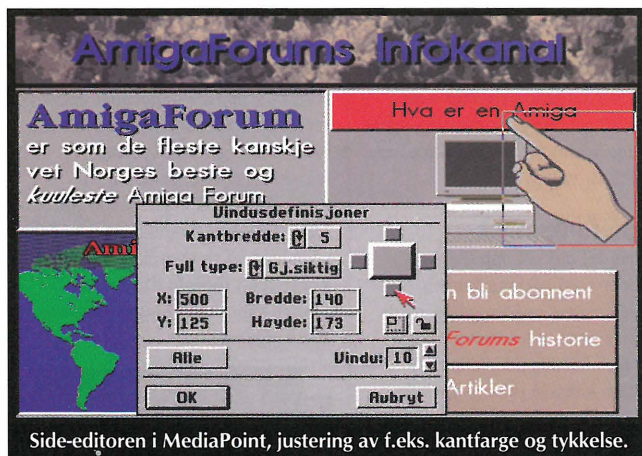
MIDI
Dette er også en standard, kanskje mest brukt i musikkbransjen for å synkronisere lyd. Denne kan også brukes for å synkronisere flere Amigaer.

Arexx
MediaPoint kan styres via ARexx, starte ARexx-script og sende ARexx-kommandoer direkte til andre program. Dette gir muligheten til å kommunisere med andre programmer.

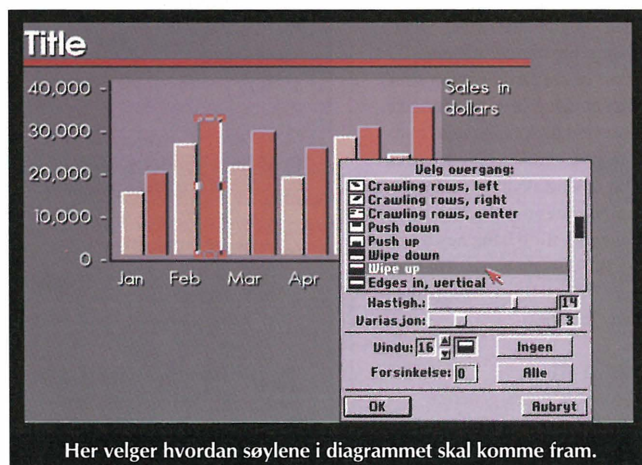
Download/upload
Disse ligger på menyen, men er ikke beskrevet i manualen. Hva de gjør og hvordan de brukes, tør jeg ikke gjette på her.

Konklusjon

MediaPoints sterkeste side ligger nok på det interaktive planet. Dette har noe å gjøre med hvordan scriptet bygges opp. Metoden passer bra for folk med kjennskap til programmering. Hvis jeg skulle nevne noen svakheter måtte det bli den noe høye brukerterskelen. MediaPoint krever at man kan behandle en Amiga, og er vant til å sprette inn og ut av dialogbokser og menyer. Totalt sett virker MediaPoint som et solid produkt som det absolutt er verdt å kikke nærmere på.



Side-editoren i MediaPoint, justering av f.eks. kantfarge og tykkelse.



Her velger hvordan søylene i diagrammet skal komme fram.

fakta

MEDIAPOINT v3.5
Multimediaprogram

Maskinkrav: Amiga med 1 MB chipmem og 2MB fastmem eller 2MB chipmem, Kickstart 2.0 eller høyere. Harddisk
Anbefalt: Rask prosessor, 2 MB chipmem og 4MB fastmem eller mer Kickstart 3.0 eller høyere. Harddisk
Pris: Ukjent
Importør: Ukjent

+ Gode interaktive muligheter.

÷ Kanskje noe høy brukerterskel.

Scala MM300

Hver høst, like etter elgjakta, har Scala for vane å slippe en ny versjon av Scala MultiMedia. Så også i år, og i likhet med elgjegerne er det ikke løskrutt og fanteri de farer med. Og som vanlig blir de drevne Scala-brukerne raskt avhengige av de nye funksjonene... hvordan klarte vi oss uten?

Da Scala, i kraft av å være et av Norges mest internasjonale programvarehus, stadig vekk blir nevnt i spaltene her, kommer jeg ikke til å bruke plass til en komplett gjennomgang av hva det kan gjøre. Komprimért til én setning, kan vi si at Scala MultiMedia er et program der du kan kombinere og synkronisere bilder, tekst, lyd, animasjonerog video. Her skal vi se hva som er nytt i versjon MM300, og de som lurer med på hva Scala kan, bør bla opp i AmigaForum nr. 2/92, 2/93 og 5/93, der vi har testet og/eller forhåndsomtalt tidligere versjoner av Scala.

Grafikk-import

Import av grafikk på en side har tidligere hatt en del begrensninger. Ikke nå lenger! Nå kan du importere brusher *og bilder* helt opp til 24-bits format uten å ofre fargepaletten en tanke. Det eneste du trenger å gjøre er å slå på Floyd-Steinberg rastrering; da regner Scala om bildet, basert på fargepaletten i bakgrunnsbildet. Skulle ikke dette bli bra nok, kan du gå inn i palett-menyen, der knappen *Remap* har dukket opp. Velg denne, og det blir generert en ny fargepalett basert på fargene i både bakgrunn og brusher.
Importert grafikk kan nå skaleres og beskjæres fritt ved hjelp av musen. Hvis du skaffer deg de tilgjengelige filformat-EX'ene, kan du også importere grafikk av formatene GIF, TIFF og PCX uten å bekymre deg om formatet. Scala finner selv ut hvilken filtype det er du har valgt, og aktiviserer den riktige EX.
Selv om Scala er rask, vil det selvfølgelig ta *noe* tid å importere et 24-bits bilde på 800x600 punkter, regne det om til 256 farger og skalere det ned til frimerkestørrelse. Og siden dette må gjøres hver gang scriptet kjøres, kan det medføre at ting begynner å gå tregt. Løsningen er å aktvisere brushen, og så velge *Lagre Brush.* Da kan du lagre brushen i sitt nye format, ferdig skalert og omregnet, og Scala spør deg også om du ønsker å erstatte den nye utgaven med den gamle i scriptet. Dermed er *det* problemet ute av verden!



Her har vi hentet inn en 24-bits bilde, som Scala har regnet om til 256 farger. Knappene og strekene er lagd med de nye tegnefunksjonene.

Timing

Fra før av har "timingen" vært angitt som tiden mellom hvert bildeskift. Dette har kunnet skape problemer i tilfeller der et bilde eller en animasjon ikke har klart å gjøre seg ferdig innenfor den fastsatte tiden - hele scriptet har blitt forskjøvet i tid, noe som ikke er spesielt gunstig hvis du f.eks. holde på å legge tekst og grafikk på en videofilm.
Nå trenger du bare å gå inn i *System*-menyen, velge *Absolute timing*, og problemet er løst! Da vil tidskolonnen vise den eksakte tiden hvert enkelt bilde skal komme fram, målt i timer, minutter, sekunder og frames.
Men det stopper ikke her! Hvis du f.eks. skal synkronisere scriptet til en melodi som spilles på en synthesizer, er det bare å aktivisere MIDI-EX'en. I tillegg til å kunne spille MIDI, filer, kan nemlig denne også lese MIDI tidskode. Dermed vil scriptet bli synkronisert til denne tidskoden, også når du hopper til et annet sted i melodien eller gjør andre krumspring. Samme mulighet kan også benyttes til å synkronisere grafikk til video!

Tegnefunksjoner

Nå har det dukket opp tre nye knapper i redigeringsmenyen, nemlig *ellipse, rektangel* og *strek.* Dette er noen enke tegneverktøy som gjør hverdagen enklere. Selv om man kanskje ikke få vist alle sine kunstneriske talenter med disse verktøyene, får man ihvertfall laget henvisningsstreker, rammer og knapper og glidelåser (eh... stryk den siste). Og når det gjelder knapper, er det en ny opsjon som gjør det enkelt å lage de klassiske 3-dimensjonale knappene vi alle liker så godt. *Emboss* lager kanter med høylys og skygge, og fargene kan velges automatisk eller manuelt. Du kan også stille kantenes bredde. Denne funksjonen passer for både knapper, tekstfelt, søylediagram(!) og annet snadder.

Annet nytt

Fra før av har Scala generert minatyrbilder til *Shuffleren*, slik at du kan få en oversikt over scriptet på en mer visuell måte. Nå kan Scala også lage miniatyrbilder i filmenyen (der du velger hvilket bilde du skal hente inn). De små bildene lagres i ".info"-strukturen etter at de er generert første gang, slik at det senere går lynrask å få dem fram.
Nå følger det dessuten med flere EX'er som før kostet ekstra, som f.eks. GVP's G-Lock EX og IV-24 EX'en. Hjelpeprogrammet AnimLab kan nå f.eks. konvertere en serie 24-bits bilder til en animasjon i det formatet du velger. Uendelige lyd-samples spilles av direkte fra hard-disk. Og det er enda mer nytt som jeg ikke får plass til å skrive her!

Konklusjon

Scala MM300 inneholder de fleste av de forbedringene vi har ventet på, og de av oss som er hekta på Scala har ikke blitt mindre hekta etter dette. De mest markerte forbedringene er et mer nøyaktig timer-system, tegneverktøyene, samt større fleksibilitet ved import av grafikk. Dette er et bra produkt, og det blir spennende å se hvordan MediaPoint klarer seg i forhold til MM300. Vi gjør en sammenligning av disse to i neste utgave.

fakta

Scala MM300
Multimediaprogram
Maskinkrav:
3MB minne & harddisk
Pris: 3.990,- + mva.
Oppgradering 1630,- + mva.
Produsent og distributør:
Scala AS, tlf. 22 36 13 38

+ Meget lett å bruke.
Raskt!
Norske menyer og dokumentasjon.

÷ Koster mye i forhold til andre Amiga-program.
Beskyttet med dongle.

GVP går i oppløsning!

...nærmere bestemt HØY oppløsning! I november lanserte de sitt nye grafikk-kort EGS 28/24 Spectrum, en 24-bits sak med mange spennende muligheter. Men hvordan tør GVP komme med et slikt produkt, når det i øyeblikket er tilnærmet fullt kaos på dette markedet. Har Merlin, Retina, Picasso og de andre noe å frykte, eller er (også) dette et halvferdig makkverk som skaper flere problemer enn det løser?

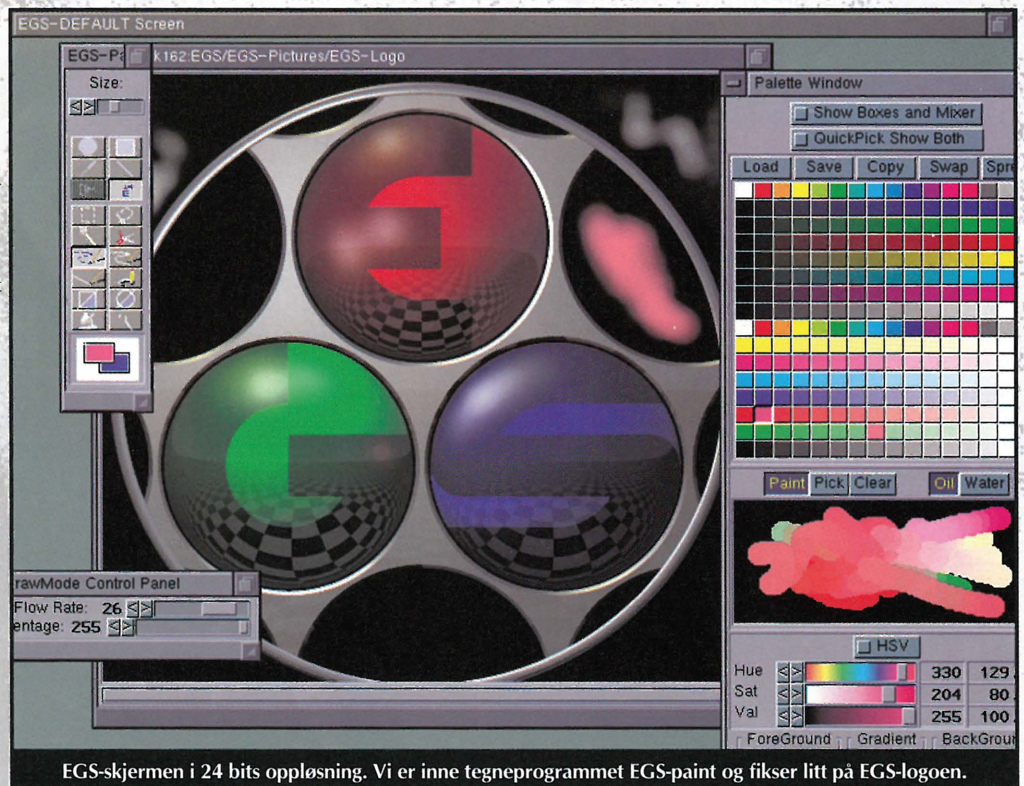
av Øyvind Skogvoll

Hva er det?

EGS Spectrum er et 24-bits høyoppløselig grafikk-kort som kan installeres i en hvilken som helst Amiga med Zorro II eller Zorro III ekspansjonsspor, dvs. Amiga 2000, 3000 og 4000. Maskinen må også ha en harddisk og Kickstart/ Workbench versjon 2.04 eller høyere. Hvis du kun skal ha én skjerm åpen, holder det teoretisk sett med 2MB minne, men en gjennomsnittlig Amiga-eier kjører så mange program samtidig og veklser så mye mellom de forskjellige programmene at man MÅ ha mer for å få gjort noe. Programmene tar tross alt også opp plass i minnet!

Oppløsninger

Før vi gå videre, skal vi se litt på hvilke oppløsninger kortet kan levere. Siden hele greia er programmerbar, er de angitte verdiene i manualen bare forslag. Det er egentlig bare yttergrensene som er interessante, og disse strekker seg fra 320x200 til 1120x832. Hvis du har sansen for interlace og litt flimring, kan du benytte 1600x1280, men da er ikonene på Workbenchen omtrent like store som en middels fluelort. Hvor mange farger du kan ha i hver oppløsning, er avhengig av hvor mye RAM kortet har. Det kan leveres med 1 eller 2 MB, og i den minste konfigurasjonen får du 16.7 millioner farger (24 bit) opp til 640x480 punkter. Så avtar antallet opp til 16 farger i 1600x1280. Med 2MB RAM på kortet er det en del bedre. Da får du 16.7 millioner farger i 800x600. Dvs, slik står det ihvertfall i manualen. Vi måtte imidlertid justere billedstørrelsen noget ned for å få 24-bits i tilnærmet denne oppløsningen. Med 2MB får du også 256 farger i den aller høyeste oppløsningen.



EGS-skjermen i 24 bits oppløsning. Vi er inne tegneprogrammet EGS-paint og fikser litt på EGS-logoen.

Installasjon og konfigurering

Å putte kortet inn i maskinen byr på få problemer. Å rive lokket av maskinen er vel noe de fleste allerede har gjort til det kjedsommelige. Kortet kan plasseres i et hvilken som helst Zorro-spor, og EGS trenger *ikke* å stå i videosporet. Er du like heldig som meg, og har en ZorroIII-maskin med humørsyk "Buster"-chip, (Enkelte modeller av A3000 og A4000), vil ikke ZorroIII fungere skikkelig... eller ikke i det hele tatt. Da kan du "tyne" EGS over i ZorroII-modus, noe som reduserer overføringshasigheten mellom maskin og EGS med ca. 50%.

Når du har skrudd maskinen sammen igjen, er det bare å koble monitoren til EGS-kortets monitorutgang, samt en medfølgende kabel mellom den "gamle" monitorutgangen og en inngang på EGS-kortet. På den måten er EGS i stand til å problemfritt veksle mellom de rene Amiga-oppløsningene og sine egne. Det følger med hele fem disketter med programvare, som installeres via Commodores utmerkede *Installer*-program. Når du booter maskinen etter å ha installert disse, merker du ingen forskjell. Du må først inn i *DisplayAdjust* for å velge riktig driver og monitor, samt hvilken oppløsning skjermen skal kjøres i. For de som liker fikse finesser, kan vi nevne at du kan justere alle tenkelige frekvenser på kortet *mens* du ser prøvebildet. Det

er ikke like lett å skjønne hva alle parameterne gjør, men du ser nå ihvertfall hva som skjer! Dette gjør det enkelt å fininnstille driveren til å passe din monitor helt nøyaktig. Men det finnes ferdig definerte innstillinger for alle kurante monitorer, så du *trenger* ikke å gå inn der.
Tilbake til virkeligheten: når du har valgt skermtype, driver og oppløsning, vil den spesielle *EGS-skjermen* åpne seg når du forsøker å kjøre et EGS-spesifikt program.

EGS-skjermen

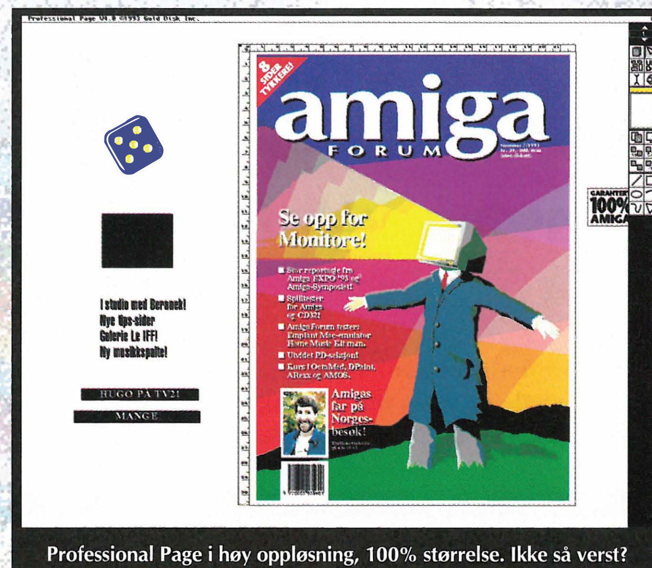
Denne skjermen kan ha en hvilken som helst 'lovlig' oppløsning, dvs. opp til 800x600 i 24 bit, 1120x832 i 16 bit, og 1600x1280 i 8 bit.
Programmene som kjører på denne skjermen er spesielskrevne. Det følger blant annet med et tegneprogram som ikke er så aller verst, selv om det dog har noen mangler. Vi har *ikke* mulighet til å gå i dybden på det her, men vil evt. komme tilbake til det i en senere utgave der vi ser på 24-bits tegneprogram generelt, og sammenligner disse. Ellers finnes det program for alskens innstillinger; farger, pekere, skrifttyper og andre saker vi er vant med fra Preferences. Klokke, skjermgrabber, Shell, More, Dock (se til høyre) billed- visningsprogram m.m.
Grafikken og menyene på EGS-skjermen avviker litt fra standard Amiga-opplegg. Menyer, knapper og vinduer ser litt mer svulstige ut, og de har dessuten en del funksjoner som er ganske smarte. For eksempel kan du "dra løs" hver enkelt rullegardinmeny, og plassere dem fritt omkring på skjermen. Og når du flytter vinduer, kan du velge å se HELE vinduet med innhold, og ikke bare en simpel ramme. Dette er *meget* imponerende å se på, selv om det kanskje ikke har så stor praktisk betydning. Om ikke annet viser det ihvertfall hvor kraftig den innebygde blitteren på EGS-kortet er! Grafikkbibliotekene for EGS-skjermen er utviklet av GVP av mangel på RTG (Retargettable Graphics). RTG er et opplegg som gjør at programmene ikke trenger å bekymre seg over hvilket grafikk-kort eller skjerm de kjøres på - RTG-rutinene fikser alt. Dette vil trolig være en del av Workbench 4.0 (som kommer samtidig med AAA-kretsene, se AmigaForum 2/93), men her har altså GVP gått foran og lagd sine egne greier. Tiden vil vise hvor mange andre program som vil støtte EGS-bibliotekene, men siden de på mange måter ligner på Amiga-bibliotekene, trenger det ikke være vanskelig å konvertere program til å gå spesielt på dette kortet. Men, det finnes en grei måte å kjøre program som IKKE er spesiallagde:

Workbench-emulering

Monitor-driverene til EGS kan nemlig lure seg inn i *Screenmode*-listen, og gjør at du kan kjøre Workbench-skjermen i 256 farger, i en oppløsning opp til 1600x1280 punkter. Dette betyr at alle program som kan velge oppløsning fra standard-listen i Workbench 2.1/3.0, kan velge fritt fra EGS sine opplsøninger. Dvs., begrensningen er at du kan ha maksimalt 256 farger på skjermen. Workbench-emuleringen fungerte upåklagelig, og vi kjørte dessuten SuperBase 4, Professional Page og Directory Opus på sinnsykt svære EGS-skjermer. Det fungerte aldeles utmerket, og hastigheten var også bra.

Flere skjermer samtidig

På vår ville ferd gjennom manualen snublet vi over et kapittel der det stod beskrevet en måte å kjøre to skjermer *samtidig* på maskinen, med forskjellige bilder! Vi fjernet gjennomgangskabelen, og koblet heller på en 1942-monitor. På EGS-kortets monitorutgang stod fremdeles en 15" IDEK-monitor. Etter at vi hadde startet opp, hadde vi Workbench-skjermen på 1942-monitoren, og en blåtonet EGS-logo på den andre. Vi startet opp EGS-Paint, men da denne kom fram på IDEK'en, forsvant bildet på den andre skjermen. Vi gikkk tilbake til Workbench, og studerte manualen litt nøyere. Akkurat dette punktet var litt luftig forklart, men etter litt tankevirksomhet fant vi en del ikoner som inneholdt de nødvendige kommandoene. Kort tid etter hadde vi EGS-paint på skjermen til høyre (IDEK), og Workbench på den andre. Under konfigureringen hadde vi definert skjermenes plassering i forhold til hverandre, noe som gjorde at det var enkelt å bevege seg mellom monitorene: Når pekeren forsvant ut av Workbenchens høyre side, dukket den opp igjen på den andre monitorens venstre side. Stilig! Et aldri så lite skår i gleden er at dette riktignok har gått an på Mac i en del år. Det eneste problemet vi erfarte med å kjøre to skjermer samtidig, var at bildet på Workbench-skjermen hadde en tendens til å forsvinne hvis vi ikke kjørte EGS-kortets EGEN 8/16/24-bits skjerm på den andre monitoren, men heller en emulert Amiga-skjerm, som f.eks. PPage. Dessuten er den en grense for hvor nært man kan plassere slike skjermer før magnetene begynner å trakassere nabo-skjermens bilde.



Professional Page i høy oppløsning, 100% størrelse. Ikke så verst?

Konklusjon

EGS-kortet er uten tvil det mest stabile og fleksible 24-bits kortet med Workbench-emulering vi har prøvd til nå. Det meste gikk helt uten problemer, og det er også meget enkelt å blande EGS-skjermer og Amiga-skjermer. Til de som er videofrelste, kan jeg nevne at kortet også kan levere PAL RGB, som kan gjøres om til composite/S-VHS video eller liknende vie en passelig genlock eller omformer (som f.eks. IV-24). Muligheten til å koble på flere skjermer samtidig er fin, og kommer til å bli enda finere når flere program støtter EGS direkte.
EGS Spectrum er et solid produkt som gir oss en forsmak på hva RTG kan bety for Amiga. Med oppfølging fra programvareprodusenter og mange kjøpere kommer dette til å være nok et bra produkt fra GVP.

fakta

GVP EGS Spectrum
24-bits grafikk-kort

Maskinkrav: Amiga 2000, 3000 eller 4000 med 2MB minne, Kickstart 2.04 eller høyere, og harddisk
Produsent: Great Valley Products
Pris: -
Importør: Capella AS, tlf. 22 20 08 06

+ Enkel installasjon av kort og programvare. Stabil Workbench-emulering og støtte for program som kan velge oppløsning fra *Screenmode*-listen. Spennende med mulighet for flere skjermer. Mye medfølgende programvare, og airbrush-funksjonen i EGS-paint er *meget* livaktig.

÷ Manualen er litt abstrakt på et par punkter, men er unødvendig detaljert andre steder. Et par funksjoner i EGS-paint oppfører seg av og til litt sprøtt. I likhet med andre 24-bits kort, går ikke an å "dra" skjermer opp og ned slik vi er vant til.

EditMate

-redigeringspakke for folk med grått hår...!

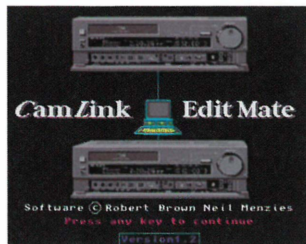
Jeg har fått flere grå hår i det siste...! Årsaken heter "Edit Mate". Jeg kaster meg med stor glede og store forventninger over hvert nytt redigeringsprogram som kommer. Da kan det jo hende at man opplever noen skuffelser....!

av Atle Røijen

Edit Mate er en svært enkel edit-kontroller. Dvs. den kan holde styr på et videokamera og en videospiller for kontrollert overspilling av scener, også kalt videoredigering. Ifølge manualen kan Edit Mate styre kameraer som har Lance/Control-L (kameraer til Sony, Canon og modellikheter) og Panasonics 5-pins kontakt. Kameraet må altså ha en redigeringskontakt og kunne styres via den medfølgende kabelen. Opptakeren styres av/på - infrarødt eller via Lanc/5-pins. Du får to kabler, en Lanc og en 5-pins med, og det betyr at hvis du styrer kameraet med Lanc har du bare 5-pins eller infrarødt igjen til opptakeren.

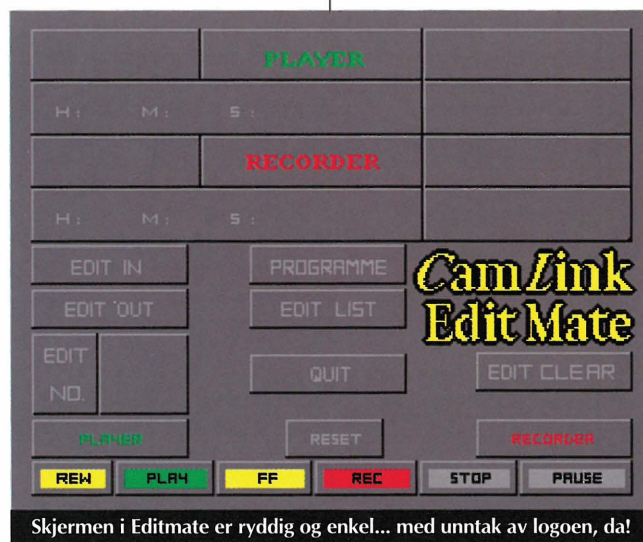
Preroll

Edit Mate har ingen funksjoner for å legge på tekst/grafikk/animasjoner eller ulike effekter i overgangene mellom scenene. Edit Mate understøtter ikke tidskode, kun vanlig "telleverkskode". Det betyr at nøyaktigheten i kuttene blir så som så. Men mye spoling av tapen vil inn/ut-punktene forskyve seg ganske mye (sekunder). Du har en "delay"-funksjon for tilpassing av opptakeren til kameraet. Det tar en viss tid fra opptakeren får beskjed om å starte opptaket til opptaket faktisk starter. Dette kalles pre-roll, og tiden varierer fra spiller til spiller. Edit Mate kan bare justere denne tiden i hele sekunder (1-3).



Redigeringsliste

Programmet er enkelt i bruk. Du kan styre kameraet ved hjelp av skjerm-knapper for FF, play osv. Du får telleverkskoden med store tall på skjermen og markerer inn/ut-punkt ved å trykke på en knapp. Det finnes ikke noe vindu i skjermbildet slik at du kan se når du spiller av videofilmen ved bruk av en genlock. Det betyr at du må ha to skjermer. Når du er ferdig med å markere klippene, kan du gå over i edit-lista. Her kan du kopiere, fjerne, flytte og forandre på klipp. Du kan justere tidspunktene direkte fra tastaturet. Du kan kopiere klipp uten å måtte spole fram og tilbake og merke av punktene. Denne biten fungerer meget bra. Lista kan selvsagt lagres og hentes fram seinere. Det er slik en redigeringsliste bør være. Du starter overspillingen med et musklikk.



Skjermen i Editmate er ryddig og enkel... med unntak av logoen, da!

Timecode

EditMate har en funksjon kalt "Timecode". Det betyr bare at du kan kopiere inn telleverksposisjonen i bildet når du kopierer over fra en tape til en annen. Det samme får du gjort med å bruke "data screen" eller "on screen display" på kameraet. Hensikten er lage en kopi med telleverket i bildet slik at en annen kan bruke denne kopien til å sette opp en redigeringsliste.

Erfaringer

Da jeg koplet opp EditMate første gangen sa Amigaen takk for seg...! En I/O-krets røk og 4000 måtte på sykehus. Om det var uheldige omstendigheter, eller om det var EditMate som hadde skylda, ja det vet jeg faktisk ikke. Jeg koplet til en Panasonic videospiller med 5-pinskontakten. Ved oppkoplingen låste videomaskinen seg. Jeg har dristet meg til å kople opp EditMate på en 1200-maskin etterpå, og har fått det til å fungere med Lanc. 5-pins har jeg ikke fått til. Programmet har vært litt utsabilt. Etter mange forsøk har jeg ikke fått kontakt med kameraet. Jeg har mistet kontakten....!

Manualen

Manualen er svært enkel og oversiktlig, på engelsk. Den har ingen del for "trouble-shooting", dessverre, så jeg fikk ingen hjelp med mine problemer.

Lydmikser

Sammen med EditMate får du en tre kanals lydmikser inkl. en enkel mikrofon. Mikseren bruker et 9-volts batteri, eller en batterieliminator på 9V/100 mA (ekstrautstyr). Mikseren er grei nok med phono-plugger inn/ut og hodetelefonutgang (stor jack). Mikrofonen er i mono, men du kan kople til en stereomikrofon (stor jack). Mikseren koples til og brukes manuelt for seg sammen med det øvrige redigeringsutstyret - du har ingen link til Amigaen. Du kan regulere total-volumet i tillegg til lydnivået på de enkelte lydkildene. Mikrofonen virker litt skurrete, ellers virker pulten ok. Pulten leveres sammen med to phono-ledninger og en overgang fra mini-jack til stor jack.

Konklusjon

EditMate er et svært enkelt redigeringsprogram som passer til kameraer uten tidskode. Sammenliknet med Video Director fra Gold Disk, mangler programmet en del. Du har ingen mulighet til å legge på tekst/grafikk/animasjoner automatisk og du mangler muligheter til tidskoderedigering. Fordelen skulle være at du kan styre kameraer som har Panasonics 5-pins-plugg, men det har jeg ikke fått til å virke. Dukker det opp et lys i tunnelen seinere, kommer vi tilbake til det.

fakta

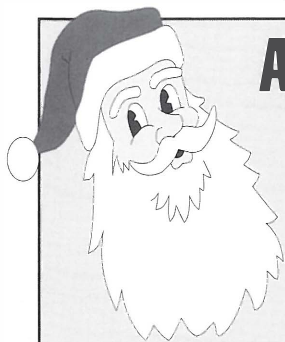
EditMate
Redigeringspakke for styring av kameraet som har Lance eller Panasonics 5-pinsplugg.
Maskinkrav: Alle Amigaer
Importør: FAMO As.
Tlf: 22381205

+ Enkel å bruke
+ Editliste med cut, copy, paste.

- Ikke grafikk-muligheter
- Ustabil
- Fungerte ikke med 5-pins

NÅ ER DET JUL IGJEN!

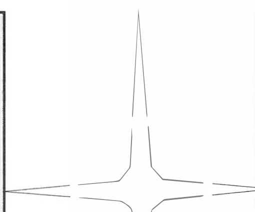
Vær ute i god tid dersom postnissen skal få gavene med seg!



AMIGA 1200

Med 120MB harddisk, norsk tekstbehandling, tegneprogram, Trolls AGA spill, Shanghai brikkespill og Joystick. I tillegg medfølger bl.a. matte og geografi undervisnings-program. En virkelig fleksibel pakke for hele familien!

Den perfekte julegave! **6.490,-**



OBS! Amiga 1200 og CD32 kan kobles direkte til TV. Begge maskinene leveres med TV-tilkobling og videoutgang!

AMIGA CD32

Verdens første 32-bits TV-spill med CD-ROM! Med CD32 kan du i tillegg til en rekke spill også benytte oppslagsverk, leksikon og undervisningsprogram på CD. Du kan også spile dine musikk-CD'er, samt at du senere kan utvide til CD-Video (FMV). TV-spillet kan også utvides til en fullverdig datamaskin når du selv ønsker mer. Leveres med to supre spill, hvorav et action- og et strategispill. ***PRISGARANTI!***

Den perfekte julegave! **3.690,-**

MEGAPAKKE!

Inneholder norsk tekstbehandling med stavekontroll og synonymordliste., tegneprogram, Shanghai brikkespill, Zool actionspill og joystick. En pakke som virkelig gjør at du kan lære å bruke Amiga til annet enn bare spill. Fra 7 til 70 år!

FOR HELE FAMILIEN! 398,-

SKOLEPAKKE!

Den komplette pakke for enhver skole-elev. Nå blir det moro å gjøre lekser på data! Med norsk tekstbehandling, tegneprogram, Trolls AGA actionspill, Shanghai brikkespill og joystick, pluss matte- og geografi undervisningsprogram på norsk.

FOR A 1200 690,-

CD32 BUNDLE

En DYNAMITT-pakke for deg som har CD32!

D/GENERATION
PINBALL FANTASIES
JAMES POND 2 ACTION

990,-

AMIGA 4000

En av markedets kraftigste multimedia arbeidsstasjoner, som nå leveres i følgende konfigurasjoner:

AMIGA 4000-040
120MB harddisk
6MB minne

AMIGA 4000-030
120MB harddisk
4MB minne

Alle A4000-modellene leveres med SCALA og Amiga DOS 3.0N

Ring i dag!

UTSTYR

PC 1204 m/4MB	**2.399,-**
PC 1204 25MHz	**3.199,-**
- for A1200, 4MBminne + klokke	
Ekstern HD drive	**1.399.**
- for Amiga med DOS høyere enn 1.3!	
G-Lock Genlock	**4.290,-**
AmigaDOS 2.1	**270,-**
Scala & Genlock	**3.490,-**
- med Scala Home Video Titler	
200DPI mus	**290,-**
ZIP STICK	**198,-**
Diskettboks (100)	**79,-**
Rensediskett 3.5"	**49,-**
100 DS/DD disketter	**490,-**
Musmatte	**49,-**
0-modemkabel 2m	**129,-**
CDPD 3	**249,-**

MONITORER

A1084S
Stereo, 13" fargemonitor for Amiga og CD32. Har også videoinngang!
2.690,-

A1940S
Stereo 13" fargemonitor for Amiga. Unngå flimmer i høye oppløsninger!
4.390,-

13" filter mot statisk elektrisitet **198,-**

13" glassfilter mot statisk elektrisitet og stråling **990,-**

CITIZEN 24-nåls fargeskriver kun **2.890,-**



STAVANGER

Salvågergaten 3
4006 STAVANGER
Tlf.: 51 89 01 51
Fax: 51 89 01 51
Postgiro: 0826 0421612

BRYNE

Hognestadveien 7
4340 BRYNE
Tlf.: 51 48 20 28
Fax: 51 48 19 96
Postgiro: 0825 0485752

ALLE PRISER ER INKL. MVA.

BE OM KATALOG!



AMIGA-SNADDER FOR ENHVER SMAK ...mmm

ADB er norsk importør av en rekke kvalitetsprodukter til Amiga. Her er et utvalg av det vi har å by på. Ta kontakt med nærmeste Amiga-forhandler!

DIGITAL MOVIEMAKER

Digital MovieMaker er et nytt produkt som setter deg i stand til å redigere sammen animasjoner til en ferdig film som kan tas rett opp på video. Animasjonene konverteres og lagres i et spesielt format som kan hentes fortløpende inn fra harddisken mens animasjonen spilles! Rediger klippene på en meget lettfattelig og intuitiv måte, og legg på lyd! Pakken innbefatter nemlig en 16-bits stereosampler i CD-kvalitet, og både lyd og bilde kan spilles av direkte fra harddisken *samtidig*. Dette gjørt dyrt utstyr for enkeltbildeopptak unødvendig

UUNNVÆRLIG FOR DEG SOM JOBBER MED VIDEOANIMASJON!

MBX-1200z

Med MBX-1200z fra MicroBotics kan du øke hastigheten på din A200 for en billig penge. MBX-1200z er et matteprosessorkort med plass til 32-bits RAM. Dette gjøre at ytelsen økes betraktelig! En Amiga 1200 har ifølge AIBB-testen en ytelse på 2.8 ganger Amiga 500. Med en 14MHz MBX-1200z er blir maskinen over 20 ganger raskere enn Amiga 500! Kortet leveres med 14, 25 eller 50MHz matteprosesor installert. Minnet kan bygges ut til 1, 2, 4 eller 8MB 32-bits RAM. MBX-1200z har også *innebygd klokke*, noe som mangler i Amiga 1200!

DETTE KORTET BURDE VÆRT STANDARD PÅ A1200!

M1230XA

Dette er et akselleratorkort for Amiga 1200, som kan leveres med en 33MHz 68030, 40MHz 68EC030, eller 50MHz 68030. M1230XA leveres standard med 2MB RAM, og minnet kan utvides ved å bytte SIMM-modul. Du kan sette inn en 68882 matteprosessor. M1230XA leveres med klokke og program for testing av minnet. Kortet koster mindre enn konkurrerende produkter, og har den fordelen at du kan starte med en rimelig løsning som du utvider etterhvert. Det er kun plass til ett kort i en Amiga 1200: dette kortet bør være M1230XA!

AKSELLERATORKORTET SOM GIR DEG ALT DU TRENGER!

FLOPTICAL

Bruker du lang tid på å rydde på harddisken for å få plass til dine data? Prøv da Floptical, fremtidens lagringsmedium! Lagrer hele 20MB på en 3.5" diskett, til en uslåelig pris/ytelse kombinasjon. Diskettene ser ut og føles som vanlige disketter, og Floptical kan også lese/skrive 720K og 1.44MB disketter. Floptical krever bare et standard SCSI-interface, og fungerer også på PC pg Mac. Med en aksesstid på 65 ms og en overføringshastighet på 1.6MBit/sek er den klart overlegen andre flyttbare lagringsmedier.

FLEKSIBELT LAGRINGSMEDIUM MED HØY KAPASITET!



ADMINISTRATIV DATABEHANDLING
Postboks 269, 1411 Kolbotn Tlf. 66-803354, Fax: 66-803365

Tema:

Kommunikasjon

I hvert AmigaForum vil du heretter finne en temaseksjon der vi tar for oss et bestemt tema som vi går i dybden på. Bakgrunnsstoff, tester av hardware og software, kanskje kombinert med innholdet på AmigaForum-disketten, som vi sender til abonnentene. Denne gangen er temaet kommunikasjon, og vi tester modem og relevant programvare.

Siden AmigaForum har et par BBS-sider i hver eneste utgave, kan du ikke ha unngått å ha snappet opp *litt* om hva dette egentlig går ut på. Men for de som er helt ferske i faget tar vi en lynrask oppsummering her.

Ved hjelp av et modem kan en datamaskin sende og motta data via vanlige telefonlinjer. I modemet blir informasjonen gjort om til lyd (bråk) som kan overføres på telefonlinjen, og modemet hos mottakeren gjør dette bråket om til vanlig data-informasjon igjen.

En BBS (Bulletin Board System) er en datamaskin som kan ringes opp, og som inneholder program, bilder, moduler og andre filer som (helst) kan karakteriseres som Public Domain eller Shareware. Maskinen kjører et program som administrerer alle disse filene, tar telefonen når du ringer, ber om navn og passord, og utfører de kommandoene du gir.

Gjennom artikler i Dagbladet og andre aviser som er avhengige av sensasjoner for å selge, har mange fått inntrykk av at BBS'er er yngleplasser for småkriminelle ungdommer som vasser i piratkopier, ulovlige bombeoppskrifter og pornografiske bilder. Det finnes baser som spekulerer i slike ting, og denne problemstillingen vil vi ta for oss på BBS-sidene i januar-utgaven. Men for de fleste er BBS'er et møtested der man utveksler meldinger i forskjellige konferanser, utveksler PD-program og ellers sparer postverket for bryderiet med å frakte massevis av disketter rundt omkring i verden. AmigaForum har en egen BBS, som blant annet redaksjonsmedlemmene bruker til å levere artikler og bilder, samt diskutere foregående og kommende utgivelser. Uskyldig og svært så praktisk.

Å bruke BBS'er er noe som flere burde prøve, for i motsetning til mye av det man ellers holder på med på datamaskinen, har dette et sosialt preg, da man kommer i kontakt med mange forskjellige mennesker. Har du først hatt modem, er det svært vanskelig å kvitte seg med det!

På de neste sidene kan du lese tester av kommunikasjonsprogrammet NComm 3.0, offlineren THOR, Fax-programmet GPFax og tre modem.

Ny versjon av NComm

Det er bestandig morsomt å se norskutviklet programvare. Ikke desto mindre morsomt er det når programvaren er av så solid karakter som NComm 3.0! Dette programmet er helt klart den beste terminalen som er tilgjengelig i dag!

av Gard Eriksrud

Ncomm 3.0 er laget av Torkel Lodberg, og er egentlig en videreutvikling av den gamle terminalen Comm. Skjønt videreutvikling er vel snarere et ufortjent kompliment til Comm! NComm har vært under utvikling helt siden 1988, og er dermed et av de eldste software-prosjektene her til lands!

Muligheter

Ncomm 3.0 virker på alle kickstarter fra 1.2 og oppover. Du kan velge mellom flere forskjellige oppløsninger, inkludert overscan, og kan bruke opptil 16 farger. Programmet støtter ANSI/VT100 terminal emulering. Alle tenkelige tegnsett er representert, og du kan bruke de fontene du selv ønsker.

Arexx

Et mer utbyggbart program skal man lete lenge etter. Du kan lage dine egne script, enten i arexx eller ved hjelp av NComms eget scriptspråk. Sistnevnte er så kraftfullt, at du f.eks kan sette opp din egen BBS, nøyaktig slik du vil ha den! Forøvrig er det dette script-språket diverse offlinere benytter seg av, når man ringe baser og utfører kommandoer interaktivt.

Hastigheter

NComm 3.0 støtter baud-hastigheter opp til 115200. Du har alle vanlige muligheter når det gjelder overføringer, feilsjekking o.l. NComm 3.0 har 13 forskjellige overførings-protokoller, skjønt enkelte av disse er lite brukt.

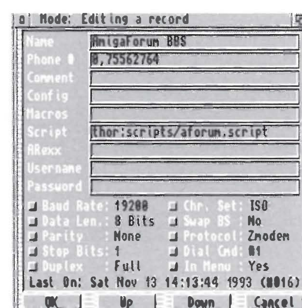
Fil-overføring

Ved fil-overføringer kommer det opp et eget vindu som blant annet forteller hvor lang tid det er igjen av overføringen, eller om det er noen feil. Du kan også velge hvorvidt du vil se en grafisk fremstilling av hvordan det hele går. Filene du henter kan du få merket, så du kan holde orden på hvilke baser de er hentet fra.



Loggføring

Dersom du ønsker det, kan du loggføre alle basene du ringer. Loggføringen lagres slik at du ved hjelp av et lite program kan kalkulere telefon-regningen din, og dermed få en viss pekepinn på hvordan det ligger an. Samme loggføring kan også brukes til å føre statistikker.



Telefon-liste

Til forskjell fra tidligere versjoner av NComm, har du nåmuligheten til å passordbeskytte telefon-listen. I denne listen kan du stille inn alle valg av betydning for basene du vil ringe, inkludert passord. Her kan du også bestemme om du skal starte ARexx- eller offline-script idet du logger inn på en base.

Manualen

Sammen med NComm får du ei fyldig dokument-fil. Den inneholder beskrivelse av hvordan samtlige funksjoner i programmet fungerer. Det følger også med egne tekstfiler som beskriver script-mulighetene, inkludert kjørbare eksempler.

Oppsummering

En veldig fin ting med NComm 3.0, er at programmet ikke inneholder flere kommandoer enn strengt tatt nødvendig. Enkelte andre terminalprogram ser i motsetning ut som den rene jungelen. Designet på NComm 3.0 er veldig ryddig og oversiktlig, og bidrar til at det er lett å komme igang med programmet!

fakta

NComm 3.0
Norskutviklet terminal-program.
Maskinkrav: Amiga med 1Mb
Utgiver: Torkel Lodberg.
Pris: 250.- inkl. mva.
Oppgradering: 70.- inkl. mva.
Kontaktadresse:
Pilotveien 10, 0384 Oslo.

+ Billigere får du ikke et terminal-program av dette kaliberet! Vi HAR lett, men har ikke funnet en eneste bugg enda!

Litt om kommunikasjons-program

av Øyvind Skogvoll

Det er ikke nok å ha en telefonlinje, et modem og en datamaskin hvis du ønsker å sende og motta data over telenettet. Kommunikasjonens verden er egentlig ganske komplisert, med en mengde forskjellige protokoller (overføringsstandarder), tegnsett, hastigheter og andre parametre. Multipliser disse antallene med hverandre, og du får et STORT tall! Dessuten går kommunikasjonen to veier i en rasende fart, og et eller annet må sørge for å fóre modemet med data og ta vare på det som kommer ut av det.

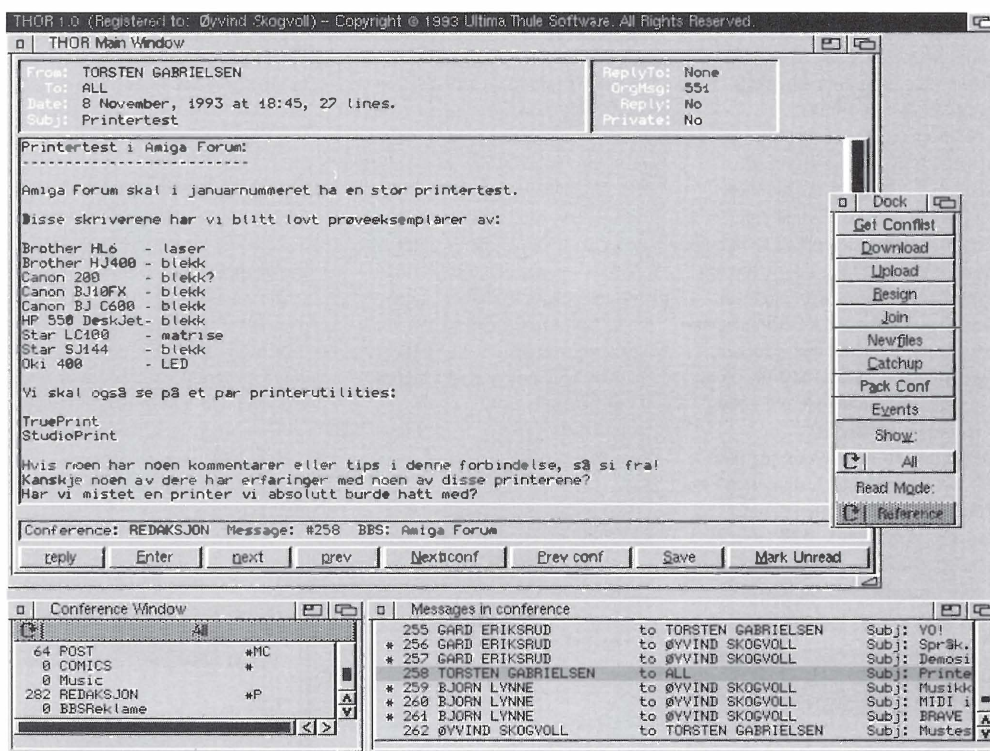
Det er her kommunikasjonsprogrammet kommer inn i bildet. Dette programmet sender de kommandoene du skriver på tastaturet, ut til modemet som igjen sender dem ut på telefonlinjen til BBS'en. Og når noe kommer tilbake, omformer modemet det til forståelige data som (som regel) dukker opp på skjermen din. Kommunikasjons-programmene kan også tolke spesielle koder som kommer inn. Hvis du f.eks. gir en *download*-kommando som innebærer at BBS'en skal sende en fil til deg, skjønner kommunikasjonsprogrammet at dataene som mottas ikke skal ut på skjermen, men lagres i en fil.

Det finnes en rekke slike på markedet. Noen er kommersielle, noen er shareware og noen er public domain (helt gratis). Aegis hadde tidligere et kommunikasjonsprogram som het *Diga!*, men det er en stund siden vi har sett dette i butikkene. *Term* er et annet program, som er shareware. Det mest populære her i landet er uten tvil *NComm*, som nå har kommet i ny versjon.

En norrøn sparegris!

Med et navn hentet fra norrøn mytologi, til og med skrevet i runeskrift, er det vel liten tvil om at THOR stammer fra Norge. Og programmet følger så definitivt opp de norske tradisjonene på denne fronten!

av Øyvind Skogvoll



Slik ser THOR ut når den er i bruk. I det store vinduet kan du lese meldingene, og vinduene under inneholder oversikt over konferanser og meldinger.

Thor er laget av norske Ultima Thule software, med Petter Nilsen og Eivind Nordseth i spissen. Programmet følger med på AmigaForum-disketten til abonnentene denne gangen, og er beskrevet i detalj på diskett-sidene lenger bak i bladet.

Konfigurering

Hver enkelt base du skal benytte Thor på må registreres. Du skriver basens navn, og velger hvilken type BBS-program som benyttes. Thor støtter diverse varianter av MBBS og ABBS, som er de mest utbredte i Norge. Du angir også hvilken signatur som automatisk skal komme nederst på meldingene dine, samt hvilket navnet på basens "grab-fil" (som inneholder meldingene du henter). Hvis du vil at NComm skal starte scripet automatisk, må du gå inn i telefonlisten i NComm og angi hva basens script heter - dette er det samme som navnet på "grab-filen", men med etternavnet ".script". Ellers støtter Thor alle skjermoppløsninger, og du kan også stille fargepaletten og den nøyaktige plasseringen av vinduene. Du kan også velge skrifttyper i meldingsvinduet, liste-vinduene og i meldings-editoren (en liten tekstbehandler som kommer fram når du skal skrive inn meldinger).

I bruk

Så er det bare å velge hvilken base du skal inn på, og du får opp et eller flere vinduer på skjermen. Du kan selv velge hvilke vinduer som skal vises og hvor store de skal være, men min konfigurasjon er en "full pakke" besående av meldingsvinduet (der meldingene vises), samt en liste som viser tilgjengelige konferanser, og en liste som viser meldingene i den valgte konferansen. I tillegg har jeg et lite vindu ("dock") som inneholder knapper for en del nyttige kommandoer.

Først bør du la NComm ringe opp basen én gang for å hente konferanselisten. Når du så går inn i Thor igjen, kommer listen over konferanser fram i det ene vinduet. Klikk på den konferansen du ønsker å gå inn i, og en liste over de tilgjengelige meldingene i

Hva er en 'Offliner'?

Når du ringer opp en base med f.eks. NComm, kan det gå ganske mye unødvendig tid hvis du f.eks. skal skrive en melding. Tellerskrittene raser avgårde mens du sitter og knotter inn meldingene med én finger. Så skal du kanskje hente en fil... meterlange fil-lister ruller over skjermen, og kronene ruller ut av lommene dine og inn på kontoene til overskuddsbedriften Televerket.

Med en såkalt *offliner* kan du snyte Televerket for *mange* penger, uten å komme i fengsel! Trikset er nemlig at du kan drastisk redusere tiden du er oppkoblet mot basen. Og hvordan gjøres dette? Hovedelementet er et *script* som inneholder alle kommandoer du vanligvis ville skrive manuelt mens du var inne på basen. Scriptet er gjort ferdig på forhånd, og kan starte automatisk når basen ringes opp.

Det høres kanskje vanskelig ut å være nødt til å lage et script før basen ringes opp, men takket være offliner-programmet er dette ganske enkelt. Når du bruker denne, kan du lese meldinger (som scriptet hentet sist du var inne på basen), legge inn nye meldinger (som vil bli overført neste gang du ringer opp), velge hvilke filer som skal hentes eller sendes, osv. Hele tiden benyttes data fra foregående oppringninger, og alle relevante kommandoer blir lagret i et script som utføres neste gang du ringer opp basen. Ferdig skrevne meldinger overføres på et par sekunder, mens du f.eks. ville brukt to minutter hvis du gjorde det "online". Det er *seksti ganger* raskere! Det finnes flere forskjellige varianter av slike, men *Thor* er en helt ny sak som ser svært lovende ut.

listen. Skal du svare på en melding, velger du bare *Reply*. En tekstbehandler kommer fram på skjermen, og du kan skrive inn meldingen. Hvis du vil, kan den originale meldingen komme fram i en egen farge, slik at du f.eks. kan putte dine svar inn mellom spørsmålene.

Hvis du ønsker å skrive en melding til noen, velger du *Enter*. Da kan du skrive noen få bokstaver i navnet til den du ønsker å sende meldingen til, og det kommer opp en liste over brukere som THOR har snappet opp fra basen. Hvis navnet THOR foreslår er korrekt, er det bare å trykke *ENTER*, og det kommer fram en egen editor (tekstbehandler) som har samme eunksjonalitet som de vi er vant til å bruke på basene.
Gamle meldinger forsvinner ikke sånn helt uten videre. Derfor kan de etterhvert begynne å ta MYE plass (fordel med harddisk!). Du kan selv bestemme hvor mange meldinger THOR skal ta vare på, og hvor gamle meldingene skal bli før de blir pakket.

Filer

I konfigureringsmenyen for hver enkelt base kan du bestemme om scriptet skal hente en liste over de nye filene på basen. Hvis dette valget er slått på, vil du få opp en liste over disse filene når du velger *Download* (hent fil). Da er det bare å klikke på den ønskede filen i listen, velge *OK*, og filen vil bli hentet neste gang du ringer opp basen. Hvis du skal *uploade* (sende) en fil, skjer også dette på en enkel måte - du får fram en vanlig filvelger der du klikker på filen du skal sende, og du har også mulighet til å legge inn både en kort og lang beskrivelse. Stort enklere enn dette kan det ikke bli!
Det hadde vært fint å ha et eget valg for å hente *hele* fil-listen på basen. Disse ligger ofte pakket med navnet *Files.lha*, og det er fullt mulig å velge denne filen, hente den, og deretter manuelt pakke den ut og legge den på rett sted slik at den komplette filoversikten kommer fram når du velger *Download*. Litt mer automatikk her hadde ikke skadet.

Dokumentasjon
Det følger med en engelsk manual i *AmigaGuide*-format (samme opplegg som på AmigaForum-diskettene). Her er det enkelt å slå opp på det ønskede tema, og det er også en del kryssreferanser som bare er et musklikk unna. Hva med å oversette denne til norsk?

Konklusjon

THOR er et program som benytter Amigas innebygde fasiliteter til å gi brukeren en så lett hverdag som mulig. Vinduer, rullegardinmenyer og knapper, kombinert med logiske tastaturvalg, gjør at man raskt kommer inn i bruken.
Jeg har selv vært en mer eller mindre halvsløv BBS-bruker i flere år, med lange seanser der jeg satt og knottet inn meldinger *online*, bokstav for bokstav. Lange fil-lister ble lest mens jeg var på lufta, og selv om det for det meste dreide seg om lokaltakst, gikk det sikkert en del kroner. Dessuten var jeg ganske sløv med å svare på meldinger.
Men så kom THOR. Etter å ha blitt sponset med en testversjon fra Petter Nilsen, ble programmet raskt installert og tatt i bruk.
Effektiviteten når det gjelder utnyttelse av tellerskritt har øket dramatisk, og jeg er dessuten en kløpper til å svare på meldinger!
Der en enkelt å slå opp og se hva jeg skrev eller leste lang tid tilbake, og oversikten er *total*. Kort sagt: for deg som jobber med BBS'ing og har list til å bli en tanke mer strukturert og økonomisk: Sjekk THOR, og du vi antakeligvis aldri klare å gjøre noe online på flere år!
Det er sikkert mange ting jeg ikke har fått med i denne testen, men Thor ligger på disketten denne gangen, så det skulle ikke være så vanskelig å få testet den selv. Husk å registrere deg hvis du bruker programmet regelmessig!

fakta

THOR
Offline-system
Maskinkrav: Amiga med WB 2.0 eller høyere. Harddisk er anbefalt.
Produsent: Ultima Thule Software
Pris: Kr. 265,-
Kjøpes hos: Petter Nilsen Strandveien 59B 9007 Tromsø

+ Brukervennlig program som sparer deg for mange kroner i telefonutgifter. Gjør det MYE enklere å bruke BBS'er!

÷ Vet ikke hva jeg skal finne på å skrive her...

En fiks faks!

Det er slutt på den tiden da man først måtte ta en utskrift av et dokument, og deretter bevege seg i retning telefax-maskinen for å sende dokumentet igjennom. Datamaskiner med faxmodem har forlengst overlatt en del av dette markedet.

av Øyvind Skogvoll

Å sende og motta telefaxer er ingen kunst hvis man bare har et modem med fax-mulighet, samt den rette programvaren. GPFax er så absolutt den rette programvaren for deg som har Amiga. Med dette programmet og et faxmodem kan du sende og motta telefaxer uten problemer.
Grunnet plassproblemer er ikke denne omtalen særlig stor, men i neste utgave skal vi skrive litt mer om GPFax, samt et nytt program, *TrapFax*, som fant en av de uransakelige veiene til redaksjonen, desverre litt etter deadline.

Programmet er ganske enkelt å konfigurere. Du kan legge inn en telefonliste med de nummer du som regel sendre fax til. Du velger også hvilc skrifttyper som skal benyttes, faxens ID-nummer, init-kommandoer osv.

GPFax kan fungere på to måter. Du kan enten lage faxer ved å kovertere tekstfiler og IFF-bilder til fax-dokumenter, eller du kan benytte den medfølgende printerdriveren. Hvis du skriver ut til denne, kommer det fram et dialogvindu der du enkelt kan velge hvem som skal få faxen, og når den skal sendes. GPFax kan legge opp utgående telefaxer i en kø som vil utføres etterhvert.
Kvaliteten på en utskrift fra Professional Page til Fax-skriveren er bra, og mye bedre enn om du hadde skrevet den ut på papir og deretter sendt den gjennom en "gammeldags" fax.

Før du sender en Fax kan du se hvordan den ser ut, panorere rundt omkring på den, zoome inn og ut, og ellers sjekke at alt er OK. Det samme programmet bruker du til å lese innkomne faxer, og de kan selvfølgelig også skrives ut.

En liten konklusjon

Så fort man venner seg til tanken, er det å sende fax fra datamaskinen en ganske behagelig affære. Man sparer papir, løping frem og tilbake, papirkræsj og en logg som alltid forsvinner. GPFax virker bra, og er et OK program. I neste nummer skal vi som nevnt gå litt mer i dybden, samt sammenligne det med det nye programmet *TrapFax* fra VillageTronic i Tyskland. Until then...

fakta

GPFax
Fax-program
Maskinkrav: Amiga med Faxmodem og 1MB minne
Produsent: GP Software, Australia
Pris: ca. kr. 700,- + mva.
Utlånt av:
FAMO AS. tlf. 22281205

+ Forholdsvis enkelt å bruke. Takler utskrift til "FAX:" meget fint, og lagrer en logg over alt som har skjedd.

÷ GPFax-vinduet ser litt for svulstig ut. Burde ha holdt seg til en nøktern stil.

UfoMate P1496mx

Hmm... synes du det høres passe teit ut å kalle et modem for "UfoMate"? Bakgrunnen for navnet er ganske innlysende når du ser det; en liten, ufo-lignende sak som er kjemisk renset for knapper og annen garnityr.

av Øyvind Skogvoll



Her har virkelig designerene fått fritt spillerom. Det er definitivt slutt på den tiden da modem så ut som matbokser med en lang rekke røde lys som blinket i takt eller i utakt, alt etter som. Dette er rundt, og har fire lysdioder som viser hva som skjer. På den ene siden kobles strømforsyningen til. Det følger med en 9v strømforsyning, men modemet kan også drives av et 9v batteri. Dette skal ifølge manualen holde modemet i gang i to timer, noe som er lengre enn det vi har sett på andre modem. Vi har ikke hatt modemet i drift så lenge at vi har fått sjekket om dette stemmer.

På "baksiden" kobles telefonen til. Det er gjennomgang for telefonledningen, slik at du kan koble telefonen etter modemet. Det er også en av/på bryter, samt en knøttliten DIN-plugg der seriellkabelen til maskinen kobles. Vanligvis er disse seriellkablene bare 9-pins i datamaskin-enden, så vi Amiga-eiere er avhengige av en overgang. Denne følger med til de kundene som har Amiga, noe som er et positivt trekk!

Når det gjelder overføringshastigheter, har modemet v.42bis og MNP klasse 5 datakomprimering med en hastighet opp til 47.600 baud. Ellers støtter det alle hastigheter opp til 14400 bps, men i motsetning til de andre modemene vi har testet på disse sidene, går fax-delen bare opp til 9.600 bps. Dette er forsåvidt greit, siden det er svært få telefaxer som støtter den høyeste hastigheten.
Selvfølgelig følger det også med fax-program, men dette er kun for PC og lite aktuelt for alle oss som har Amiga.

Vi testet UFOMate sammen med GPFax og TrapFax, men fikk det ikke helt til å fungere, til tross for at det stod ettertrykkelig i manualene at det skulle gå. Jeg regner med at det var vi som gjorde et eller annet galt under konfigureringen, for modemet har eller fungert aldeles utmerket. Det er dessuten en fryd å ha et slikt modem stående ved maskinen sin, da *alle* som kommer innom kommenterer utseendet! UFOMate koster kr. 3.995,- + mva.

Lasat Unique 144

Dette modemet bærer tydelig preg av designeren. De som har kjennskap til stereoanlegg og slikt av merket Bang & Olufsen, vil raskt dra kjensel på designet, som forøvrig er meget tiltalende. Boksen er meget liten, bare ca. 10 x 10 x 2 cm., og derfor lett å plassere i/på/i nærheten av datamaskinen.

av Tom Ole Børvik

Det følger med strømforsyning, kabler til datamaskinen og telefonkontakt, (forøvrig både ISDN og tre-polet kontakt) samt manualer og 2 disketter med programvare for IBM-kompatible maskiner (MS-DOS og Windows). Den ene manualen beskriver alle kommandoer (utvidet Hayes AT kommandosett), samt tilkobling til datamaskin, telefonlinje og strømforsyning. Den andre beskriver installasjon av programvaren, og denne kan vi Amiga-eiere trygt gjemme nederst i skuffen! Det følger også med overgang fra 9-pin plugg til 25 på kabelen som skal kobles til datamaskinen, dette er nødvendig for oss Amiga-eiere. Ledningen til telefonkontakten har begge typer plugger som er i bruk her i landet, både 3-polet stikkontakt og ISDN-kontakt. Stikkontakten har dessverre ikke gjennomgang, slik at man får ikke koblet til telefonen på samme kontakten.

Selve modemet er utstyrt med 4 lamper (dioder) som indikerer av/på (ON), om modemet har kontakt med datamaskinen (DTR), om det er oppnådd kontakt med oppringte modem (DCD. Denne blinker når ringesignal mottas), samt om innebygget kompresjon er aktivisert (COMP). I tillegg er det to "felter" på panelet, et med en liten prikk i, dette er av/på-knappen, og et med teksten "MAN". Trykker man på denne, åpnes linjen og man får summetone. Dette er faktisk alt som er på front-panelet.

Forøvrig bør det sies at frontpanelet skråner nedover samtidig som undersiden skråner oppover, dette resulterer i at når man skal slå på/av modemet, så tipper hele boksen forover. Irriterende! Kommandosettet i modemet består av et utvidet Hayes AT-kompatibelt sett, samt Microcom AX kommandosett. Konfigurasjon av modemet kan lagres i en av to valgfrie "banker" i modemet. Disse "bankene" blir ikke slettet om man slår av eller kobler fra strømmen. Modemet klarer alle hastigheter opp til 14400 baud, og hele 57600 med full kompresjon (v.42 bis)!! Det betyr at sending/mottak av ukomprimerte filer, f.eks. tekstfiler, går med opp til 4500 bytes/sek! (Det er det meste jeg har greid), mens komprimerte filer (f.eks. LHA-pakkede filer) stort sett går med 1600-1800 bytes/sek (med 14400 baud). I følge manualen skal modemet også greie 14400 baud i FAX-modus, men etter som stort sett alle telefaxer (foreløpig) bare går på 9600, så...

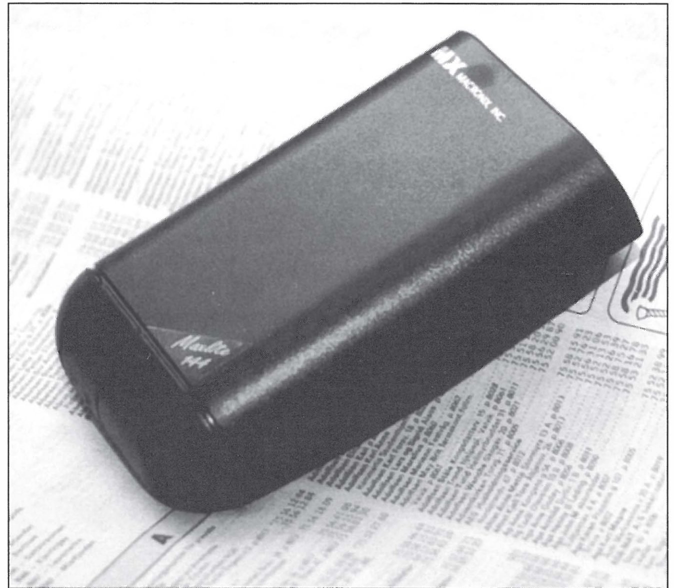
Modemet har også innebygget oppladbart batteri, som dessverre ikke ikke varer lenger enn ca. 15-20 minutter under sending/mottak, selv om manualen oppgir ca. 30 minutter.

Dette modemet har jeg hatt i ca. et halvt år nå, og min erfaring er at det er et meget stabilt og driftsikkert modem. Det har faktisk ikke skjedd mer enn et par ganger at jeg har mistet kontakten etter at den først er oppnådd. Pris pr. 19/09-93 hos OK-Data i Bodø er kr. 4.400.- pluss moms.

Maxlite 144

Her har vi enda et lite, kjapt modem. Dette ser hverken ut som en UFO eller et B&O stereoanlegg i miniatyr, men ligner derimot mest på en vanlig barbermaskin. Det er lite, og vekten er kun 110 gram! Men det betyr ikke at modemet er barbert for funksjoner!

av Øyvind Skogvoll



I tillegg til at det kan sende og motta data med en hastighet på opp til 14400 BPS, kan det også sende og motta telefaxer på denne hastigheten. Men dette forutsetter selvfølgelig at faxen i den andre enden kan operere på samme hastighet. Det følger med faxprogram, men i likhet med alle andre slike som følger med, er dette kun beregnet på PC.

Når det gjelder øvrige tekniske data, gidder ikke å ramse opp en haug med uforståelige koder igjen, men bare konstaterer at det takler alle kurante hastigheter opp til 14400BPS, og har innebygd v.42 komprimering. Også dette kan drives av et lite 9-volts batteri, men det følge også med en strømforsyning. Dette er det av de tre modemene vi har hatt i bruk lengst i redaksjonen. Det har aldri vært problemer hverken med å koble seg opp mot alskens BBS'er, eller å sende/motta telefaxer. Kort sagt, et *meget* hyggelig bekjentkap som som har gjort jobben sin! Prisen er også lav, kun 3.590,- + mva.

Hva skal du velge?

Her har vi testet tre modem som er ganske like. De erfaringene vi har gjort, er litt for tynne til å kunne kategorisk si *kjøp dette* om et bestemt modem. Vi hadde litt problemer med enkelte modem, mens vi har snakket med andre som ikke har hatt problemer med samme type i det hele tatt. På samme måte har andre problemer med modem som funker OK her. Så forutsatt at modemet er OK, er det vel mest smak og behag som bestemmer hva man kjøper seg. Prisene på pocketmodem ligger svært nær hverandre, men ikke alle tilbyr det samme. For ekempel fulgte det med en 25/9-pins overgang sammen med UFOMate, mens de andre modemene var avhengige av at vi kjøpte en slik overgang i tillegg. Sjekk derfor hva du får med, og hvis en eller annen uvitende ekspeditør begynner å snakke om at Amiga ikke er "kompatibel", kan du bare nevne at seriellporten på en Amiga faktisk tilsvarer 25-pins varianten på PC. Det finnes også andre modem av forskjelige typer, så sjekk annonser i aviser og tidsskrift før du kjøper noe! Det finnes f.eks. rimeligere, tregere modem, men ikke glem telefonregningen...!

HAPPY HOUR!

AMIGAFORUMS HELSEKOST FOR SPILLEGALE

Karakterer?

MELDINGER FRA MARIUS

Det har i det siste vært en del moralske spørsmål som har blitt tatt opp her i redaksjonen i Happy Hour. Det har vært diskutert om karaktersettingen har vært noe snill, og derfor tenkte jeg å ta opp dette med dere her og nå.
Alle medhjelperne i Happy Hour har sine egne subjektive meninger om hvordan ett spill bør karaktersettes. Det skulle bare mangle. Det er derfor man kan se at ett spill får toppkarakter i ett blad, mens det blir slaktet i det neste. Dette er fordi folk har forskjellige meninger om spill. Det er som når man går og ser Jurassic Park på kino og synes det er fantastisk, og så leser man i VG dagen etter at det er det verste som har vært produsert siden krigen. Noen kan like melk, mens andre kan av merkelige grunner hate det. Smaken er som baken - delt. Allikevel er det folk som skriver inn til oss og prøver å fortelle oss at Dune II ikke fortjente karakteren seks, og andre som synes at Goal fortjente nettopp en sekser. Andre mener at vi generelt er for snille. Jeg vet ikke om dette stemmer, men min mening er at det ikke skal være umulig for ett spill å få karakteren seks. Hva er vitsen da. Dersom et spill er av topp klasse, men har et par mangler bør det fremdeles få en sekser. For meg betyr det ikke så mye at en pixel er feilplassert i forhold til en annen bare spillet er bra nok. Det er selve spillbarheten som er poenget. I dette nummeret har vi gitt en god del høye karakterer, og noe mener kanskje at vi burde begynt med et system som det er på skolen, slik at ett spill får seks, to får fire, og ett får en. Dette er urettferdig hvis du spør meg. Dersom ett spill er kjempebra, men så må jeg desverre gi det fire, for ett annet spill har allerede tatt opp sekseren, føler jeg at poenget er borte.

Dette var en liten forklaring på hva vi gjør her i Happy Hour, så prøv å bær med oss at vi gjør det vi kan og prøver å være så rettferdige som mulig.

Deres,
Marius Røstad

Send ros, ris, tips og annet til:
Amiga Forum / Happy Hour
Postboks 629, 1522 Moss

QWAK

Team 17 har tydeligvis begynt å gå motsatt vei igjen. Etter å ha utviklet sine spill i riktig retning har de nå satt sammen et spill som går motsatt vei. Tilbake til C64en, Qwak.



Jeg savner den gamle Commodore 64en til tider. Det er virkelig de ganger jeg setter meg ned ved Amigaen og ønsker at jeg var tilbake. Samler opp hjerter under stolene i klasserommet i Mikie, eller skyter alle jeg ser i Green Beret. Men så er det de ganger jeg er glad for at jeg ikke er tilbake, når jeg prøver nye spill som Overdrive eller Patrician. Og når jeg tenker virkelig godt etter så var det ikke det at spillene på Commodore 64en var så himla bra, det er bare det at menneskenes natur er å være nostalgiske, lengte tilbake til svunne tider. For når alt kommer til alt er spillene mye bedre idag. Hvorfor lager da et så etablert softwarehus som Team 17 ett spill på høyde med et godt Commodore 64 spill. Ikke er grafikken noe å snakke om heller... hvorfor?

Det er vanskelig å finne ett godt svar på dette. Det kan være for å tjene penger, det er jo ikke fryktelig avansert å lage et slikt spill, så pengene er kanskje bra når man tenker på arbeidet som ligger bak. Eller så kan det være en enslig programmerer som er redd for fortiden og stenger seg inne på rommet sitt og tenker nostalgisk tilbake et par år og bestemmer seg for å omvende verden, skru tiden tilbake. Eller det kan være et spill som av ett uhell har ramlet bak en hylle for mange år tilbake og som ikke er funnet inntil nå. OK, det siste er kanskje lite sannsynlig, men likevel kan man fristes til å tro det.

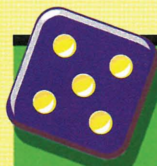
Da kommer selve poenget, hvordan er selve spillet. Skikkelig kult, det må være ett av de artigste spillene jeg har spilt det siste året. Det er totalt uten moral og mening, hensikten i det hele tatt er å få tankene vekk fra en verden fylt av grusomhet og fattigdom og over til å konsentrere seg om viktige spørsmål som hvordan man i svarte f... skal klare å komme seg til neste nivå.





Man tar rollen som en and eller to (kommer and på hvor mange som vil være med å spille) som er på reise rundt åtte fantastiske verdener fullpakket med flotte bonuser, gaver og juveler. For å dra fra en verden til en annen må man gjennom ti forskjellige nivåer i hver verden og poenget på hvert av nivåene er å få tak i alle nøklene slik at man kan komme seg inn døren som går til neste nivå. På det siste nivået i hver verden kommer det fryktelige slemme monstere som vil ta knekken på deg, men man kan vel si at man mister litt respekt når det stort sett er kjempedigre blå, rød eller lilla fugler.

Det er lite man kan klage på i Qwak, for det eneste man kunne si noe på var at folk ville aldri betale 300-400 kroner for et slikt spill. Men nå er faktisk prisen mye lavere, så da er det argumentet også borte. Jeg synes ikke spillet kan få toppkarakter, med tanke på hvilken retning Team 17 tar et skritt mot, men nest høyest er greit, for det er utvilsomt et av de mest spillbare spillene på Amigaen hittil.



QWAK

\+ Utrolig morsomt, uten moral og mening, men bare unyttig avkobling. Søt grafikk og artig lyd. Ikke diskbytting i det hele tatt og fungerer på alle Amiga-modeller.

− Går i feil vei av evolusjonen i software-verdenen.

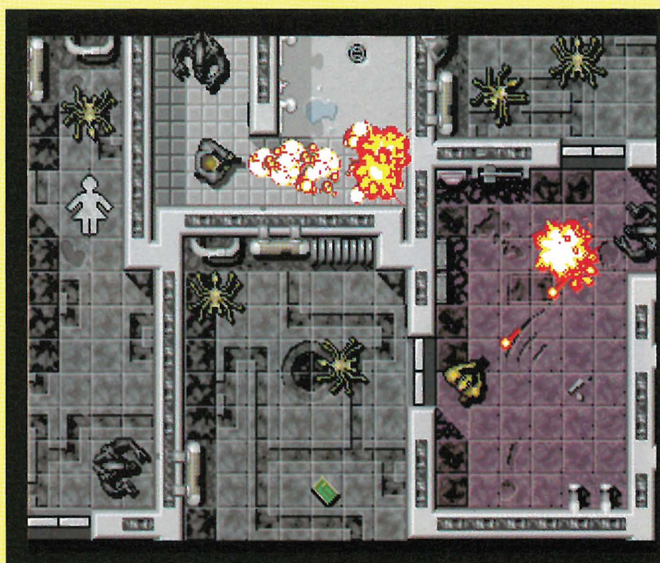
Utlånt av Arctic Software
Testet av Marius Røstad

HAPPY HOUR!

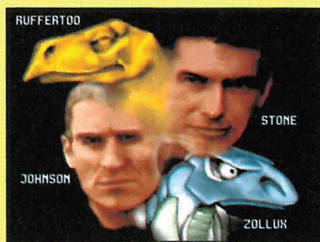
Tonnevis av nyheter har dukket opp etter at vi har fått til et tettere samarbeid med de norske importørene, som f.eks. Nimar og Softwarehuset Derfor har vi i desember- nummeret masser av nyheter og bilder å by på. Og neste gang blir det forhåpentligvis enda mer!

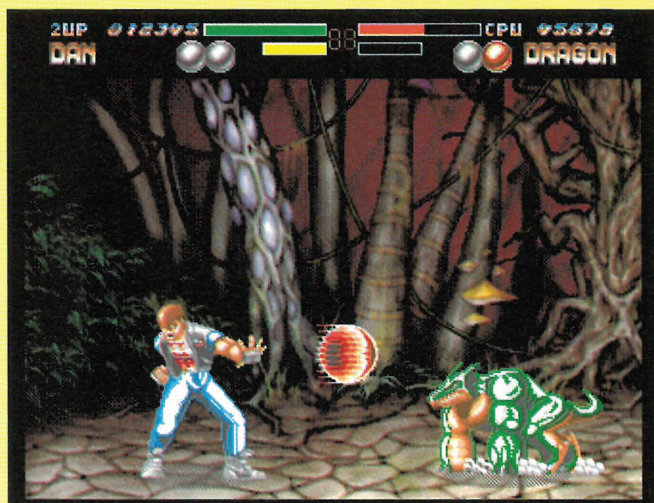
Team 17

...som vi snart må ha en egen spalte om, kommer med enda flere spill. BodyBlowsGalactic (nedenfor) kommer til AGA og ECS. Bildene viser tydelig forbedring fra forløperen og med en liten forbedring i selve spillet også, skulle det ikke forundre meg om det blir toppkarakter på dette spillet. Meget lovende. AlienBreed 2 (bilde oppe til høyre) kommer også og bildene fra AGA-versjonen tyder på at dette blir noe helt utenom det vanlige. Team 17 har i tillegg forsterket sin lav-pris-serie. F17-Challenge og Qwak har kommet tidligere og Cardiaxx, et spennende shoot-em-up, blir testet i neste nummer.









Sierra-saker

Vi har tidligere informert om at Sierra slipper Kings Quest VI til Amiga. Dette kommer før jul til de eldre modellene og i januar til AGA-maskinene. Sierra skal deretter slippe tjuefem eldre spill til lavere pris. Disse inkluderer Leisure Suit Larry-serien og Space Quest-serien. Utover samarbeidet Sierra har fått til med US Gold for å slippe disse spillene til lavere pris, har Sierra nå også innledet samarbeid med Coktel Vision i Europa for produksjon og distribusjon av nye spill.

Primærinstinkter

Softwarehuset Tengen har begynt en kontroversiell kampanje for å markedsføre sitt nyeste spill, Davis Cup Tennis. Istedetfor et bilde av en spiller som Jim Courier eller Stefan Edberg har de ett bilda ev en dame i tennisutstyr som viser baken. Dette fordi de hevder at 13-årige gutter liker sexy bilder.

CyberPunk på CD32!

WetWare, en kommende britisk storfilm som omhandler et av tidens mest populære emne, nemlig CyberPunk, skal produseres ved hjelp av Amiga. NewTeks VideoToaster skal brukes til å lage en masse flotte spesialeffekter. Derfor planlegger de å lage et spill ut av filmen til CD32, med bruk av Commodores nye FMV-modul. Dette kan bli bra!

Jack The Ripper

er basisen for det nye spillet til Mirage som bør være i hyllene når dere leser dette. Det er ett grafisk adventure-spill med fryktelige, mørke bakgater. Man skal som en av de smarteste i Scotland Yard ta på seg den store oppgaven som hittil ikke er løst, finne Jack The Ripper. Skal visstnok komme bare til de eldre Amiga-modellene.

Bubba 'n' Stix

er det nye spillet fra Core Design. Plattformspillet skal ha seks forskjellige brett, og grafikken er virkelig tegnefilm-inspirert. Faktisk i enda større grad enn Premiere som også hadde denne typen grafikk. Man skal som Bubba, en trailersjåfør som har blitt kidnappet av en gjeng monstere, løpe gjennom disse seks brettene med det levende trestykket, Stix. Sprøtt, men moro. Bør være ute i løpet av månedskiftet november/desember.

Electronic Arts

kommer med en ny utgave av Wing Commander i løpet av vinteren. En 1200-versjon med masser av farger og raskere skjerm-oppdatering. Nå vet ikke vi om det trengs raskere oppdatering enn det er, for da vi prøvde den vanlige Wing Commander på en 4000 gikk det altfor fort. Det var faktisk umulig å spille. Men dette spillet er verdt å vente på, for det er ett av historiens beste spill, og med bedre grafikk kommer det til å bli en kjempeslager. Andre ting fra Electronic Arts som vi kan håpe på er Privateer, som har dukket opp til PC. Simpelthen utrolig.

Last Action Hero

kommer til Jul i år. Filmen som har vært en av de største floppene til Arnold Schwarzenegger, blir produsert av Psygnosis til Amiga. Vi får håpe spillet blir en større suksess en filmen, men vi vil ikke hevde at det ser så optimistisk ut for Psygnosis. For Theatre of Death som også kommer før jul fra dette software-huset ser heller ikke for overveldende ut.

Cyberspace

er en tittel som bør interessere en del ute i det ganske land, men spillet ser heller labert ut. Skjermen virker for rotete med altfor mye informasjon, og grafikken er for firkantet. Men la oss ikke ta sorgene på forskudd, det kan bli bedre når det kommer. Spillet foregår i år 2090 og menneskeheten er på kanten av stupet, med narkotikaproblemer og styrtede regjeringer. Det er en masse å utforske i San Fransisco så spillet bør være utfordrende nok ihvertfall.

Premier Manager 2

kommer fra Gremlin Graphics. Spillet skal komme med flere datadisketter med europeiske klubblag. Så om en stund kanskje vi kan glede oss over kamper mellom Rosenborg og Lillestrøm på skjermen. Spillet ser utrolig forbedret ut fra eneren, med en horde nye funksjoner, både når det gjelder taktikk og utenomsportslige funksjoner. Desember er planlagt utgivelses-måned.

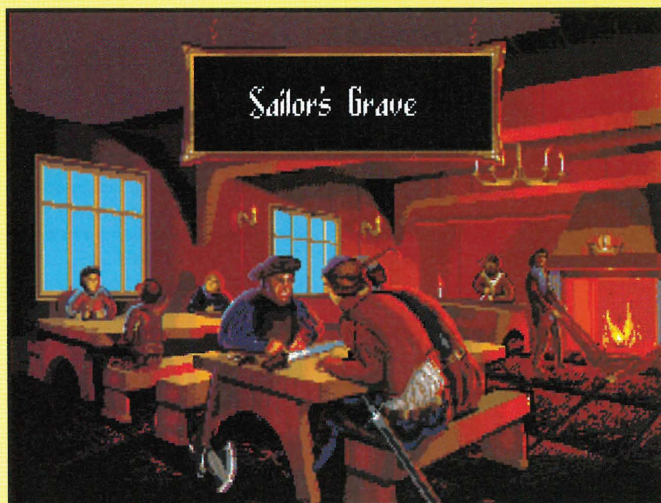
Patrician

Dette er spillet som ødelegger nattesøvn, arbeidsvaner, skolearbeid og spisevaner. Patrician er et av de spillene man blir totalt avhengig av. Man kan faktisk trenge et besøk på en klinikk for å bli normal igjen!

Patrician er det nytt spillet innen shipping-genren. Ports of Call og 1869 er de to titlene som er verdt å nevne innen denne stilen, men nå kan man bare glemme disse to. Patrician fra Ascon Design er simpelthen utrolig. Man setter seg ned for å spille et par minutter, og når man ser på klokken igjen, er det gått et halvt døgn, og natten er plutselig over.

Poenget i Patrician er at man som en kjøpmann skal bygge seg opp et mektig firma og rykte som er vel respektert rundt om i Hansastadene i Europa. Når man er mektig nok og har fått seg et navn innen politikken kan man stille til valg som Alderman i Hansastyret. Dette er selveste stormogulen innen handelen i Europa, og dette er målet i spillet. Hvis man klarer dette kan man trygt kalle seg Patrician.





Dersom dere ikke har forstått det ennå, Patrician foregår ikke i vårt århundre. Man må faktisk så langt tilbake som på 800-tallet for åfinne bakgrunnen til dette spillet. Det hele begynte her oppe i nord med vikingene. Det var disse som introduserte de første handelsrutene. Riktignok brukte de forholdsvis uortodokse metoder, men de var ihvertfall pionerer på området. Dersom man tar en nærmere titt på dette spillet finner man ut at det har vært lagt enorme mengder ressurser for å få dette spillet så historisk riktig som mulig.

- Patrician er det beste spillet vi har spilt det siste året!

Som sagt er dette ett spill som i første rekke omhandler shipping og handel, men det er flere elementer man må mestre før man kan kalle seg Patrician eller Alderman. For å oppnå suksess i dette spillet er det viktig å holde seg på god fot med innbyggerne i hjembyen sin og å handle riktig med de forskjellig byene. Det holder nemlig ikke å tro at man kommer greit ut av det dersom man kjøper billig og selger dyrt. Vel, jeg får inrømme at mine tanker dreide seg inn i slike baner da jeg først satt meg ned med spillet, men jeg kom forholdsvis raskt inn på andre tanker. Her bør man nemlig tenke på den sosiale strukturen som er i de forskjellige byene. For eksempel, i en fiskeby som Bergen er det utvilsomt en masse fisk. Dersom man seiler oppover til Bergen med salt som fiskerne kan lagre fisken i blir de fornøyde. Andre byer kan være fantastiske til å lage de utroligste klær, men dersom byen mangler ull er det vanskelig å lage en ny høst-kolleksjon. Det er derfor masse hensyn å ta.

For å stige til topps på den politiske himmel må man ofre en hel del tid og penger. Første trinn på veien er å bli valgt til borgermester i hjembyen. For å nå dette må man gi penger til de fattige, donere penger til kirken, kjøpe seg fri fra sine synder (ja, det var den gangen kirken var korrupt), og holde fester. Det lønner seg imidlertid å spare opp en del kroner før man setter igang med denne digre oppgaven. Man kan nemlig bruke et hav av penger uten at det gjør utslag på folkeopinionen. Men dersom man etterhvert når det første målet, er det bare å sette igang med prosess nummer to. Hvert annet år er det valg av Alderman i det interne rådet i Hansastadene. Dersom man er borgermester i en av disse byene kan man stille til valg, og det er her de skitne knepene kommer til nytte. For at politikerne skal stemme på deg kan det være en fordel å gi bort diverse små ubetydelige pengegaver. Hva med å ta et bad sammen med en lokal politiker i en av byene man besøker? Da kan man kan skrubbe dem på ryggen i dobbel forstand.

Spillet kan spilles av opp til fire personer samtidig. Den som først blir valgt til Alderman har vunnet. Utover de vanskelighetene som er nevnt ovenfor kan man også komme utfor pirater. Skrekk og gru! Her er det på sin plass å minne om å lagre regelmessig. Det gjorde ikke vi, og dermed forsvant skip, penger og varer til en verdi av 200.000 dahler ned i Kaptein Sabeltann sin lomme. Surt!

Det er ikke spart på noe i dette spillet. Både grafikken og lyden er glimrende, samtidig som historien er eksepsjonell. Det fungerer på alle maskiner, men da vi skulle installere det på harddisken på Amiga 4000 i redaksjonen, dukket det opp problemer. Harddisken bare sto stille i flere timer uten at noe skjedde, og at installerings-programmet var på tysk hjalp ikke mest. Men på Amiga 4000 har man allikevel nok minne til å lese inn alle diskettene samtidig, og derfor er det veldig lite diskettbytting.

Patrician er det beste spillet vi har spillt det siste året, og vi garanterer valuta for pengene. En liten advarsel før dere legger bena på nakken for å løpe ned til nærmeste butikk: Spillet kommer garantert til å gå utover arbeidsvaner og skolearbeid. Om dette er bra eller dårlig får dere dømme selv.

Patrician

+ Et utrolig morsomt spill, som man virkelig lever seg inn i. Muligheten for å spille fire personer samtidig gjør det bare enda mere spennende. Interessant manual som forteller hva som skjedde i denne perioden i historien

– Ødelegger arbeidsvaner og skolearbeid.

Utlånt av Arctic Software
Testet av Marius Røstad

Prime Mover

Hansker på, lærdress på og ned med visiret på hjelmen. Slik begynner introen til PrimeMover; et skikkelig motorsykkelspill med fart. Nå som det begynner å bli glatt på veiene, fant vi ut at det eneste trygge var å sette seg bak joysticken å spille PrimeMover.


På vei over bakketoppene i godt driv. Vei-rutinene i Prime Mover er noe av det beste vi har sett!

Psygnosis er kjent for å gi ut kvalitetsspill og denne gangen er det Interaction som har hjulpet de. Bare introen til spillet forteller at her er det ikke spart hverken på grafikk eller lyd. En heftig låt spilles av mens vi ser en mann kle på seg hanskene, lærdressen og tilslutt avslutte med hjelmen. Det hele avsluttes med et par stilige tittelbilder før en kommer rett inn i spillet.



I Primemover skal en kjøre på kjente baner i 12 land, der bl.a. Sverige og Danmark er med (hvor ble Norge av?). Det gjelder å skaffe seg nok poeng i hvert land slik at en klarer å holde seg oppe i tetsktet. Man konkurrerer mot 8 andre kjørere slik at en må passe seg for ikke å "forbikjørt" i sammendraget, og bare for å ha sagt fra, noen av disse er virkelig gode!

Som jeg har nevnt før bærer dette spillet preg av kvalitet. Bare ved tittelskjermen kan man velge mellom en rekke alternativer. Man kan øve på de 12 forskjellige banene verden over ved å velge ut fra et verdenskart, deretter må en velge mellom fem motorsykler før en kan begynne å trykke på gassen. De fem motorsyklene er bla. Hellcat, FireBird og NiteMare. Når en velger syklene, får man opp en mengde informasjon om de som f.eks fart, akslerasjon og vekt. I tillegg får en se et bilde av sykkelen der en skulle tro at det var 24 bits grafikk en så på!

Spillet har mulighet for å definere hvordan en vil styre motorsykkelen; enten med manuelt eller automatisk giring. Man kan også velge hva en skal bruke som gass og brems. Her har spillet et intelligent system som gjør at brukeren ikke roter seg bort i mange alternativer, men kan velge den måten han/hun har styrt slike spill på opp igjennom årene. Slik får brukeren valgt akkurat den styrestilen som passer best. I tillegg til dette har spillet mulighet for å skru av og på lagring av high-scorelista og å velge mellom forskjellige låter som en kan høre på.

Når en endelig skal begynne å spille, må en velge mellom en av de ni spillerne og skrive inn sine personalia (også høyde og vekt!). Deretter velger man sykkel, og så er det bare å la det stå til. Spillet er meget raskt, og kanskje litt for raskt noen ganger, for en rekker nesten ikke å bremse opp i svingene! Hvert land har sin særegne bakgrunn, fra tordenvær og regn i Sverige (selvfølgelig) til stekende sol i Australias ørken. Det har både opp- og nedover bakker, og sitter en nært nok skjermen, får en følelsen av å henge med i kurvene. I det andre motorsyklister skal til å kjøre forbi en, får en markert piler på hvilken side de kommer og da kan en jo legge seg litt til den siden for å hindre de å kjøre forbi! Men det er veldig lett å havne utenfor veien og smelle inn i ett av de utallige skiltene på sidene (hm, hvorfor er det bare i slike spill det er skilt på siden av veien) og vrrroooom, der kjørte noen forbi.
Man kræsjer egentlig ikke i PrimeMover, man mister bare farten. Noe urealistisk kanskje, men hvor realistisk vil en egentlig ha slike spill?

Grafikken er veldig god, både på bakgrunnen og skiltene i veien. Musikken på tittelskjermen er fartsfylt og fengende, men det er ikke musikk når en en kjører, bare lydeffekter og litt snakking rett før en skal kjøre av gårde. Lydeffektene er dog meget gode, spesielt når en blir forbikjørt.

Spillet er på to disketter og fungerer på alle maskiner. Det utnytter ekstra minne hvis man har det, selv om det noen ganger blir litt diskbytting. For de som ikke fikk med seg Super HangOn fra amigaens fødsel, her er det et meget godt spill i den genren og jeg kan love deg at du føler deg mye mer vel bak joysticken i PrimeMover, enn bak rattet på de vinterglatte veiene i Norge!



Prime Mover

\+ Meget bra veirutine som gjør at en får en følelse av å "være" på veien. Gode lydeffekter. Lett å sette seg inn i og mange valgmuligheter som hjelper deg å finne "din" spillestil. Kan lagre hiscore-listen. Utnytter ekstra minne.

− Kan kanskje bli litt ensformig for de som ikke er motorsykkelspill-fans

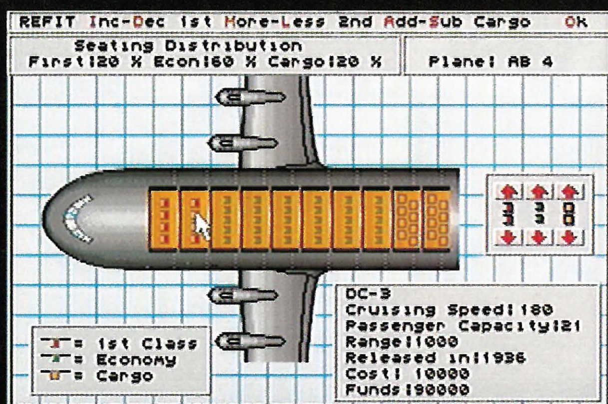
Utlånt av Arctic Software
Testet av: Ole Andreas Grytdal

Airbucks

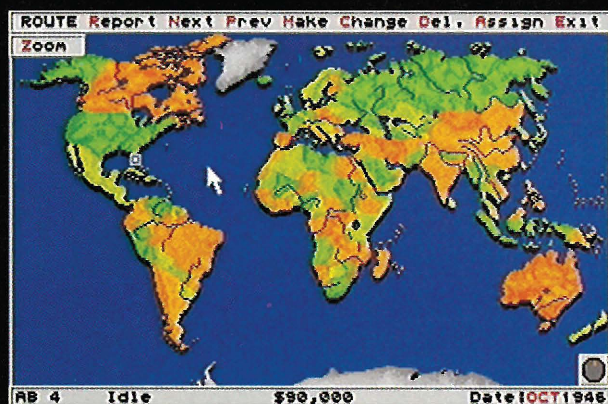
Nå har jeg følelsen av å sitte i en dvergubåt på vei opp mot overflaten. Fra vinduet på rommet har jeg bare sett regn de siste ukene, men hva er vel bedre enn et strategispill da?

Impressions har sluppet Air Bucks 1.2, noe som har hjulpet meg gjennom en ellers utrivelig høsttilværelse. Oppdraget er enkelt å greit å bygge opp ditt eget flyselskap. Dramaet utspiller seg på den riktige siden av annen verdenskrig, nærmere bestemt 1946. Her begynner du på Miami flyplass med bare tannbørste og de oppsparte lommepengene. Først må man kjøpe seg landingstillatelse på en flyplass et eller annet sted i verden. Selvfølgelig skulle jeg knytte sammen Norge og USA, og mens jeg sang nasjonalsangen ble disse forhandlingene avsluttet. Ja, så var det flyet da; kanskje en boeing 737? Vel, utvalget fikk bestemme, fant jeg ut. Men den gang ei. Med bare en håndfull sammenkrøllede dollarsedler var kun et fly aktuellt: en DC-3 som så ut som den hadde vært i gjennom et halvt hundre slåsskamper og minst en krig. De som har greie på det, vet at en DC-3 har svært liten maksimal resielengde. Så da blikkskrammelet la i vei mot Norge uten mellomlanding, styrtet flyet underveis, gitt. Uff da. For å gjøre en lang historie kort, så ble jeg i 1946 det mest fremgangsrike amerikanske flyselskap i konkurranse med tre andre, riktignok etter mer enn ett forsøk.

Som sagt, så starter spillet i 1946 og avsluttes i 1985, dersom du, på en mirakuløs måte, har greid deg så lenge. Underveis oppstår nemlig alle de streiker, stormer og kapringer som faktisk har hendt i løpet av disse årene. Du kan selv bestemme komforten på flyet, slik som radio, video, mat og så videre. Billettprisene avgjør i stor grad hvor mange mennesker som bruker flyene til enten frakt eller passasjertransport, så dette er kanskje det viktigste å passe på underveis. En temmelig nyttig mulighet er å spionere på andre flyselskap, men ettersom du er like umerkelig som en grønn gorilla, tar det ikke lang tid før andre er og snoker hos deg. Etterhvert som pengene uller inn inn er det viktig å utvide med nye fly og ruter, slik at man kan holde prisene nede. Det dukker opp en ny flytype hvert år,



Her "konfigurerer" du flyet. Hvor mange plasser skal være "Business Class", hvor mange økonomibilletter, og hvor mye gods?



Inntil nylig var dette Janne Carlsons lekegrind. Nå er det din tur! Klarer du deg bedre?

Impressions har sluppet Air Bucks 1.2, noe som har hjulpet meg gjennom en ellers utrivelig høsttilværelse. Oppdraget er enkelt å greit å bygge opp ditt eget flyselskap. Dramaet utspiller seg på den riktige siden av annen verdenskrig, nærmere bestemt 1946. Her begynner du på Miami flyplass med bare tannbørste og de oppsparte lommepengene. Først må man kjøpe seg landingstillatelse på en flyplass et eller annet sted i verden. Selvfølgelig skulle jeg knytte sammen Norge og USA, og mens jeg sang nasjonalsangen ble disse forhandlingene avsluttet. Ja, så var det flyet da; kanskje en boeing 737? Vel, utvalget fikk bestemme, fant jeg ut. Men den gang ei. Med bare en håndfull sammenkrøllede dollarsedler var kun et fly aktuellt: en DC-3 som så ut som den hadde vært i gjennom et halvt hundre slåsskamper og minst en krig. De som har greie på det, vet at en DC-3 har svært liten maksimal resielengde. Så da blikkskrammelet la i vei mot Norge uten mellomlanding, styrtet flyet underveis, gitt. Uff da. For å gjørte en lang historie kort, så ble jeg i 1946 det mest fremgangsrike amerikanske flyselskap i konkurranse med tre andre, riktignok etter mer enn ett forsøk.

Som sagt, så starter spillet i 1946 og avsluttes i 1985, dersom du, på en mirakuløs måte, har greid deg så lenge. Underveis oppstår nemlig alle de streiker, stormer og kapringer som faktisk har hendt i løpet av disse årene. Du kan selv bestemme



Airbucks

+ Man blir ikke lei Airbucks1.2 med det første og man blir rett og slett "hekta" på spillet. Manualen er lettforståelig og innbydende.

− Til tider ganske ujevn grafikk, og etter ett døgns tid kan lydene blit en smule ensformig.

Utlånt av Arctic Software Club
Testet av Christian Mørdre

HJELP!

av Sturla Pettersen

Hei igjen! Høsten er over, det er faktisk jul snart (noe som vil si at mange ønsker seg Jurassic Park i gave). Og mens disse dinoene forlengst har sprengt alle kinobudsjetter, samt skremt vettet av en drøss med nordmenn, så sitter faktisk noen og lurer på hvordan de skal vinne kamper i Goal! Stakkars!

McDONALDS LAND

For evig liv skriv inn "SPICY BEANBURGER"

A-TRAIN

For å motta penger, skriv inn "CHEATERCHEATERWIMP"

THE LOST VIKINGS

Rundekoden er:

1: STRT	2: GRBT	3: TLPT
4: GRND	5: LLMO	6: FLOT
7: TRSS	8: PRHS	9: CVRN
10: BBLS	11:VLCN	12: OCKS
13: PHRO	14: CIRO	15: SPKS
16: JMNN	17: SMRT	18: V8TR
19: NFL8	20: WKYY	21: CMBO
22: BBLL	23: TTRS	24: JLLY
25: PLNG	26: BTRY	27: JNKR
28: CBLT	29: HOPP	30: TRDR
31: FNTM	32: WRLR	33: TRPD
34: TFFF	35: GRGT	36: 4RN4
37: MSTR		

BEAVERS

Når spillet begynner, skriv inn "BIGBIGBIGB" og du kan da trykke F2 for å komme til neste brett!

TEARAWAY THOMAS

Skriv inn "TIME FLIES LIKE A BANANA" mens du spiller og du får uendelig liv.

HISTORY LINE

Rundekodene er:

1- PULSE	2- GOOSE	3- SPORT4-
BIMBO	5- TEMPO	6- BARON7-
BUMM	8- LEVEL	9- TOXIN
10-PRINC	11-CLEAN	12-XENON
13-SIGNS	14-HOUSE	15- SIGMA
16-SEVEN	17-ZOMBI	18-MOVES
19-BLADE	20-ZORRO	21-STONE
22-MOSEL	23-ORDER	24-SODOM

SINK OR SWIM

Koden til siste brett er "FIELDSOFDOOM II"

THE NICKYS II

Rundekodene er:

2- DRACO	3- ATIKH	4-FIRAM
5-LURNA	6-PALET	7-MIURA
8-SLORY		

Overstående tips kommer fra Purple Haze

RBI BASEBALL II

Når motstanderen din ankommer til tredje base; hold joysticken til venstre, trykk Shift og fire. Spilleren skulle få STORE problemer med å komme inn i varmen...

STRIKER

Hvis du møter noen bedre motstandere (et i utgangspunktet bedre lag), så fortvil ikke; bruk funksjonstastene og når du trykker en av disse vil det stå på skjermen at lagene er like.

WOODY'S WORLD

Prøv disse kodene til de forskjellige slottene:
AHJBEAEA, MODNAAOG, OKDNFAPK, MKDNCAIK, OIHMOAC

FLASHBACK

Rundekodene er:

EASY:	1-BACK	2-LOUP
3-CINE	4-GOOD	5-SPIZ
6-BIOS	7-HALL	
MEDIUM:	1-PLAY	2-TOIT
3-ZAPP	4-LYNX	5-SCSI
6-GARY	7-PONT	
HARD:	1-CLOP	2-CARA
3-CALE	4-FONT	5-HASH
6-FIBE	7-TIPS	

ELF

Når du spiller, skriv "CHOROPOO", og du har evig liv.

Vel vel, det flommer ikke akkurat over av verken tips eller spørsmål her på bordet... Dere MÅ skrive, spør eller gi råd, desperasjon kan ta knekken på en stakkar som meg... Vel, føler dette er å tale for døve ører men som evig optimist sier jeg bare; send NOE til

Sturla Pettersen
Stallbk 2
6523 FREI

Dogfight



Har du drømt om å sitte i en F-16 i vill jakt etter en panikkrammet tysk Fokker? Nå gir Microprose deg denne muligheten med flysimulatoren "Dog Fight".

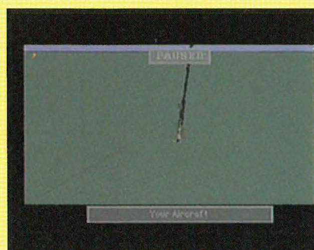
Her har du alle muligheter! Velg først ditt eget fly (f.eks. F16), og velg deretter inntil fem flygende kråkeslott som motstandere. Hvem har sagt at luftkamp trenger å være rettferdig?



Her putrer vi avgårde i en Spitfire, på jakt etter potensielle fiender.

Etter å ha studert manualen som om selve livets gåte skjulte seg blant sidene, følte jeg meg motivert og klar til å fly. En steg-for-steg instruksjon førte meg opp i en riktig gammel Spitfire, som jeg så vidt fikk hostet igang. Ettersom jeg hadde valgt duell var det bare en mostander å konsentrere seg om, et tilsvarende skramlete tysk fly. Etter noen halsbrekkende manøvre og utallige runder med mitt løsmunnede maskingevær måtte tyskeren ta snarvegen til bakken. Mens jeg solte meg i min egen fortreffelighet var jeg så skrekkelig uheldig å styrte jeg også. Men at dette var gøy, var det ingen tvil om.

Men før spillet virkelig kommer igang, bør det installeres på harddisk. Det er bare å beklage at dette spillet krever noe disk-bytting, men spillet er fremdeles mulig å spille uten å pådra seg magesår. Vel, så er det bare å starte. Først må du bestemme grafikk-kvalitet, lyd, musikk og en rekke andre standardverdier. Denne nyttige muligheten gjør at spillet i stor grad kan tilpasses den enkelte brukeren. Nå står valget mellom duell, oppdrags-flyging eller "What if". Duellen går ut på å velge blandt et halvt dusin forskjellige kriger, og deretter velge side i denne krigen. Her er det som sagt bare en motstander å konsentrere seg om, noe som gjør denne muligheten litt kjedelig. Morsommere er det da å spille mot en kompis. Å fly på oppdrag er langt mere omfattende, hvor en masse taktiske og strategiske beslutninger må tas. Pilot, våpenarsenal, angrepstaktikk og forsvarstaktikk er bare en liten del det som avgjør din suksess eller fiasko. "What if" heter det fordi det er her hvor det oppstår de hypotetiske situasjonene. Hvordan ville det gå hvis en Spitfire ble jaget av et Mirage III under den første verdenskrigen. Ville Mirage sitt avanserte rakettsystem fungere på en strikkmotor-utstyrt hermetikkboks som et spitfire? Onde tunger påstår at det er umoralsk og feigt å knuse en Fokker med en Mig, men det er gruelig gøyalt og gir en unik følelse av overmakt. Her kan du selv bestemme antall motstandere.





Så er skrivebordsdelen ferdig og det bare å sette seg godt til rette i cockpiten før Take-off. Som i alle andre flysimulatoreer kan du se i alle vinkler ut av vinduet dessuten kan du se flyet utenfra. Forskjellen er at i "Dog Fight" skal disse brukes aktivt underveis i strategiske unnamanøvre. Dette står grundig beskrevet i manualen, noe som er med på å heve dette spillet over det alminnelige. Ellers finner du alle muligheter du er vant til i lignende spill.

Grafikken i spillet er virkelig bra. Det finnes ikke et eneste slurvete utført bilde, og detaljrikdommen er prisverdig. Men dette gjelder før spillet kommer ordentlig i gang, og flyet er på vingene. Vektor-grafikken står ikke helt i stil til resten av spillet, i alle fall ikke på en standard 68000 maskin. Når det er flere fly på skjermen på en gang og maskingeværene bjeffer iltert, blir det liit mye å holde styr på for Amigaen. Du rekker bare så vidt å se et glimt av de forskjellige hendelsene. Med en bedre programmering ville dette spillet fått topp karakter. Musikken er svært kløktig laget, men noe ensformig og ikke spesielt fengende. Lydeffektene er det ingen større ting å utsette på. Manualen bør få sin velfortjente ros, da den er en av de absolutt beste jeg har sett. Alle fly, raketter, kriger, manøvreringer og framgangsmåter står nøye beskrevet. Akkompagnert av flotte tegninger og bilder blir dette mye interessant lesning, ikke bare for spillingens del. Som tidligere nevnt er spillet på tre disker og krever, som de fleste andre, 1 megabyte minne. De som er så heldig å ha flaggskipet Amiga 4000, er så uheldige at spillet dessverre ikke kan legges inn på harddisk, men kan brukes på diskettstasjonen, hvllket er en stor svakhet hos et slik spill!

Som en konklusjon er dette et av de mest vellagede simulatorer til vår kjære Amiga, men ikke det morsommste. Likevel er det absolutt verd å bruke noe av kontant-beholdningen for å skaffe seg "Dog Fight".



Dogfight

+ En flott manual uten noe å utsette på og til tider glimrende grafikk. Utrolig mange muligheter når det gjelder både flytyper, oppdrag og funksjoner.

− Til dels treg vektorgrafikk på 68000, og for mye diskbytte dersom man har en Amiga 4000 eller ikke har harddisk.

Utlånt av Arctic Software
Testet av: Christian Mørdre

GURU

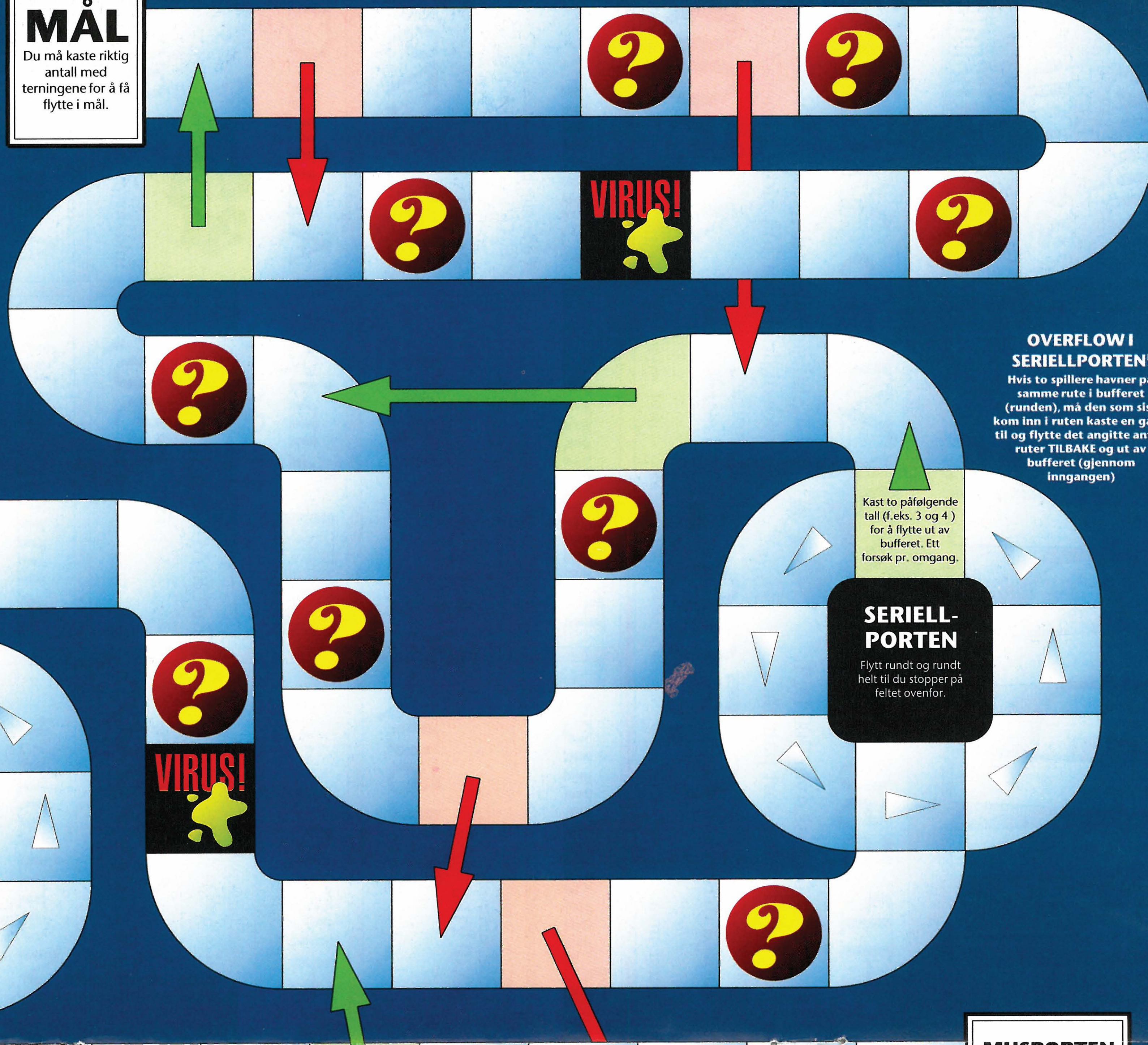
meditation

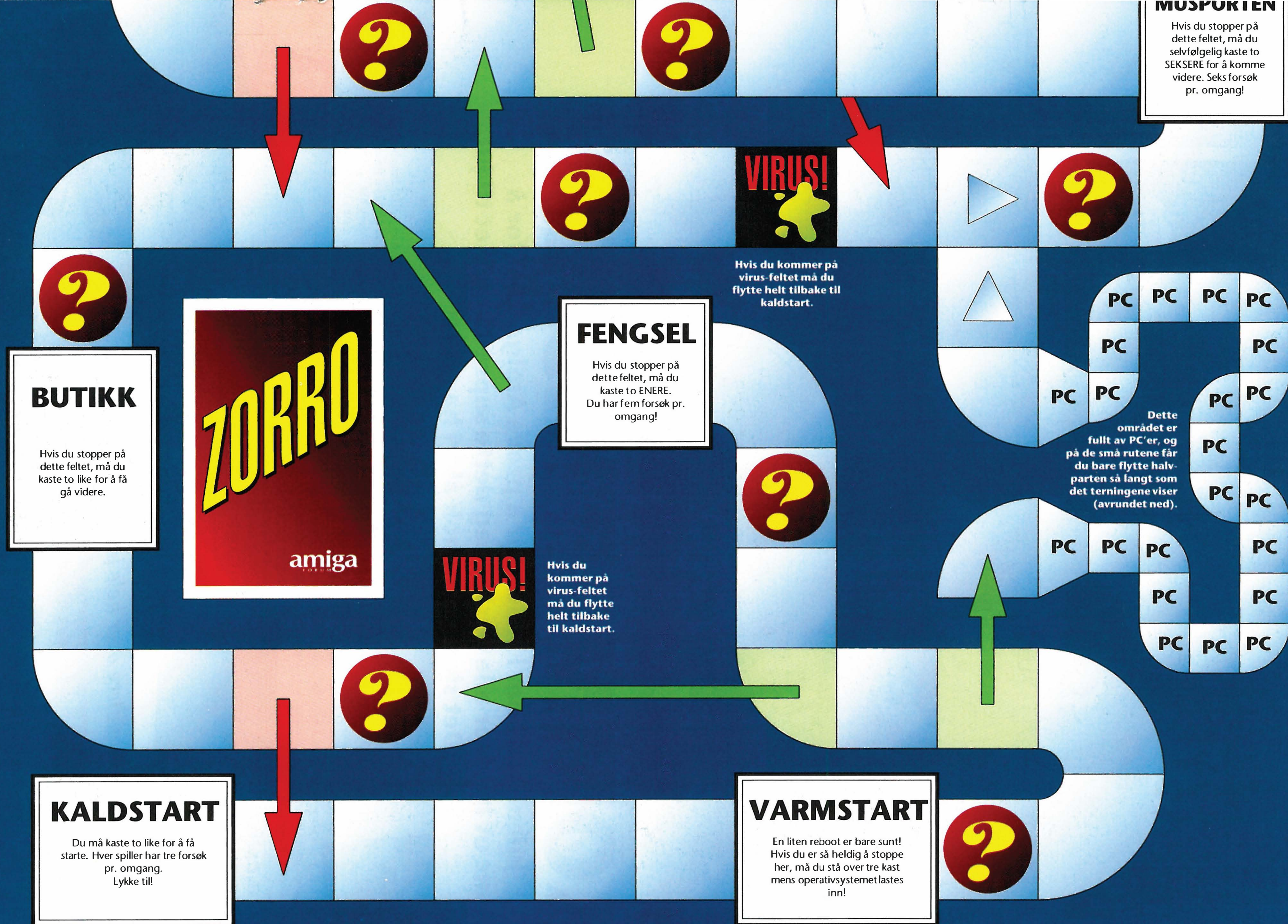
VERSJON 1.0

For å spille dette spillet trenger dere to terninger, og hver spiller må ha en brikke (f.eks. en RAM-brikke). De som kaster to like får kaste én gang til. Hvis du stopper på et rødt eller grønt felt, flytt til den ruten pilen peker på. Stopper du på en rute med spørsmålstegn, skal du trekke et Zorro-kort. Den som kommer først i mål har naturlig nok vunnet spillet.

OVERFLOW I PARALLELLPORTEN!

Hvis to spillere havner på samme rute i bufferet (runden), må den som sist kom inn i ruten kaste en gang til og flytte det angitte antall ruter TILBAKE og ut av bufferet (gjennom inngangen).





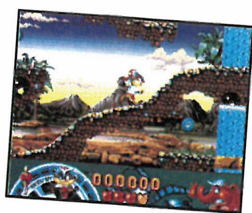
Guru Meditation er spillet for alle som har eller burde ha en Amiga. Idéen ble unnfanget da AmigaForums redaktør prøvde å finne på et eller annet som kunne skape litt hygge i julehelgen rundt om i de tusen hjem (og de andre hjemmene også, forsåvidt). Isteden for å sitte og glo på hver sin skjerm, ønsket vi å finne på noe som kunne samle familien rundt stuebordet, godt utstyrt med nøtter, marsipangriser, dadler, fiken, vattnisser og andre elementer som bidrar til å skape hygge. Til tross for høytiden har vi valgt å gi spillet en tidløs utforming, da det meste av det som assosieres med julefeiringen er ufattelig smakløst. AmigaForum ønsker å rette en dyp og medfølt takk til Commodore-veteranen Terje Malja, som kom med mange viktige idé-bidrag. Vi kan ikke garantere for spillbarheten, eller hvilke konsekvenser dårlige tapere kan medføre. Brettspillet Guru Meditation er ©1993 AmigaForum AS.

AMIGA CD32 -VERDENS FØRSTE CD-BASERTE 32-BITS TV-SPILL

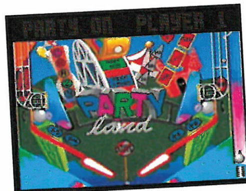
Atlantis Design 1993

KOMMER NISSEN?

Julenissen kom i skade for å prøve Amiga CD32 for å finne ut hvorfor alle ønsket seg dette supre TV-spillet til jul. Det skulle han nok aldri ha gjort!



Commodore presenterer verdens første CD-baserte 32-bits TV-spill - med en pris og ytelse som gjør alt annet gammeldags og kostbart! Med på kjøpet får du to kjempebra spill: *Oscar* og *Diggers*. Ellers finnes det allerede mange spill av meget høy kvalitet. Klassikere som *Lotus Esprit, Pinball Fantasies* og *Zool* har kommet i forbedrede versjoner, og nyheter som *Surf Ninjas, Jurassic Park, Liberation, K240* og *Microcosm* setter nye standarder for hvor gode TV-spill bør være. Og fordi det koster lite å produsere en CD-plate, er spillene rimelige!



CD32 er mange ganger raskere enn andre TV-spill, og gir deg flere millioner farger på skjermen. Den innebygde CD-spilleren kan romme spill som er flere hundre ganger større enn vanlige TV-spill, og den kan også brukes til å spille vanlige CD-plater.
Ved hjelp av et video-kort som kommer snart, kan den til og med vise CD-video!



Prøv å sammenligne Amiga CD32 med et hvilket som helst annet TV-spill, og du vil finne ut hva årets mest populære julegave blir
... hvis nissen klarer å rive seg løs!



Selges gjennom forhandlere over hele landet

Amiga CD32 - nr. 1 på ønskelisten!

Commodore

Commodore Computers Norge AS, Waldemar Thranesgt. 77, 0175 Oslo, tlf. 22 20 05 60

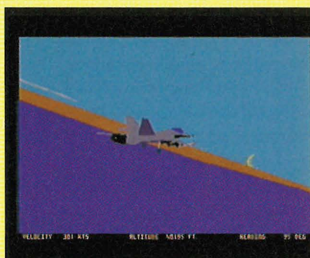
Combat Air Patrol

Psygnosis fortsetter å pumpe ut spill på Amiga-markedet. Denne gangen er det Combat Air Patrol, en flysimulator som tar deg tilbake til Gulfkrigen og Operasjon Desert Storm. Alle vet jo utfallet og mye av grunnen var den avanserte teknologien som ble brukt. Nå har DU sjansen til å blåse Saddam i småbiter.


På jakt etter Sa... eh, fiendene i et F14 jagerfly. Skjermoppdateringen i Combat Air Patrol er rimelig rask.

Scenen er området rundt Kuwait og Irak der du er plassert ombord på hangarskipet USS Theodore Roosevelt. Et kjempeskip på bortimot 350 meter og med plass for 85 fly. Du kan fly enten F-18 eller F-14 for å ødelegge viktige mål i Irak eller fly med andre fly i en convoy. Combat Air Patrol (heretter CAP) er lagt opp veldig nær krigen. Man begynner rett før krigen bryter ut for å hindre at en rekke taktiske manøvre blir utført av Irak, og fortsetter til forhåpentligvis du (og endel andre) har lagt Saddams planer i grus.

Etter å ha sett introen til CAP, bar det rett over til tittelskjermen. Der fantes det en rekke muligheter som jeg nå skal nevne. I CAP kan en gjøre nesten alt bortsett fra å sitte i et ekte fly. Først og fremst kan en konfigurere spillet slik en selv vil. Det er en rekke valgmuligheter fra å slippe å kræsje, uendelig med våpen til ikke å bli skadet av skuddsalver. I tillegg kan en bestemme endel om landskapet; hvorvidt det skal forgå på natten eller på dagen, om man skal ha skyer og hvordan man hvil ha dybdevirkningen. Endel av valgmulighetene er til for de med en litt treg maskin, slik at man får litt dårligere detaljer i landskapet. Jeg synes at på min A500 gikk spillet meget raskt, faktisk noe av det raskeste jeg spilt på en helt standard amiga. Etter å ha satt opp spillet slik en vil ha det, kan en trene seg på forskjellige oppdrag. Det finnes 14 forskjellige oppdrag en kan prøve seg på, alt fra skyte istykker Scud batterier og anti-luft kanoner til rullebaner og viktige broer. Man kan også trene seg på å ta av hangarskip





eller begynne på 10000 fot for å trene seg i å bruke de forskjellige rakett-typene.

Etter at man har trent en del og føler at man behersker flyvingen godt nok er det over til operasjon Desert Storm. Da er det bare å skrive seg inn på lista over flygere, velge enten F-14 eller F-18 og vips, man er midt inne i de verste krigssonene. Man spiller i "ekte" tid, dvs at man begynner på en spesiell dag mens klokka går og man bør utnytte tiden til å gjøre sine taktiske manøvre. Man kan få opp oversiktskart over området man flyr over. Dette hjelper utrolig, for man får ett inblikk i hvordan Irak har plassert styrkene sine.

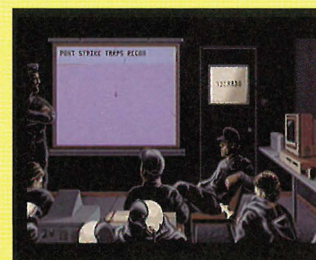
Når man skal gjennomføre et oppdrag får man en mengde opplysninger om stedet,man får se en "film" over landskapet og man kan titte på et spesielt kart der en kan studere fiendtlige kanoner, broer, veipunkt og andre ting som kan falle i smak. Vel, da er det bare å losse på med raketter av det som en synes er nødvendig til oppdraget. Her er det noe for enhver smak, alt fra sidewinders til laserstyrte bomber. Fyll bare ikke opp for mye, du skal jo klare å lette også!

Det skulle ta for lang tid for å nevne opp mulighetene som ligger i selve flyvingen. Flyvingen virker utrolig realistisk (selv om jeg sjelden har verdt ute for å prøve den ekte varen) og man kan bla. få opp radarbilde og kalle opp vennlige radiostasjoner. I tillegg kan man se flyet fra en rekke forskjellige vinkler og man kan følge rakettens bane på vei mot fienden gjennom et kamera i raketten. Det er mulighet for å velge mellom å bruke tastatur, mus eller joystick for å styre flyet. Det finnes også en mengde knapper man må trykke på for å velge mellom de forskjellige funksjonene i flyet. Det blir en del å holde styr på, men heldigvis ligger de slik at det er bare å huske kommandoens første bokstav.

I CAP er grafikken av den typiske vektor-strek typen, men den er meget rask selv på en standard A 500. Oversiktkartene og resten av presentasjonen gir også et bra inntrykk av spillet. Den eneste lyden i spillet er endel lydeffekter, den vanlige flysusingen og ved avfyrte raketter. I tillegg har Psygnosis inkludert endel stemmer som forteller hvorvidt det er fiender i nærheten eller ikke og andre vitale data.

Spillet er på tre disketter derav en er til introen. Spillet må en 1 MB minne og kan installeres på harddisk. Når en spiller fra diskett blir det noen ganger litt loading underveis, men spillet





utnytter minnet bra. Det er også muliget for å spille mot en venn via en null-modem kabel. Til slutt vil jeg bare nevne at programmererne har lagt inn at man kan se Saddam på et av kameraene rett før huset han er i blir sprengt! Artig funksjon, forresten....



Combat Air Patrol

+ Meget raske grafikk rutiner som gjør det gøy å spille. Mulighet for å spille mot en venn. God tale som varsler om forskjellige ting. Mange forskjellige oppdrag å øve seg på, i tillegg til mange valgmuligheter i oppsett av spillet.

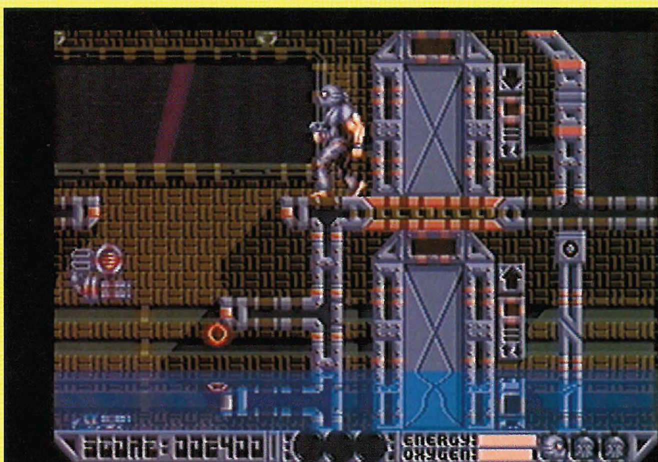
− Loader av og til fra disketten og gir avbrudd i spillingen.

Utlånt av Arctic Software
Testet av Ole Andreas Grytdal

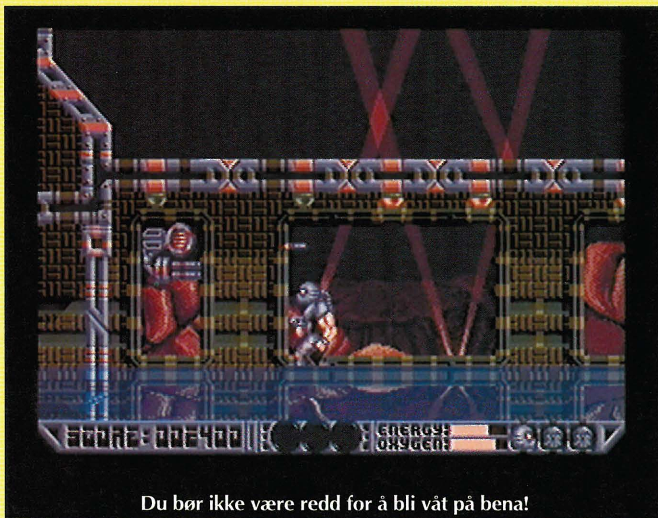
Deep Core

Svenskene har gjort det igjen. Vi nordmenn må se oss slått når det gjelder å lage spill til amigaen. Dynafield System har gitt ut Deep Core et løp-rundt-og-skyt-alt-du-ser-spill. Ta på deg solbrillene og si hasta la vista baby, dette blir ingen søndagstur.

Det er år 2480. Et ukjent objekt har kommet i bane i rundt jorda. Plutselig melder en værsatelitt, at en del av det ukjente objektet har "løsnet" og er på vei full fart mot jorda. To jagerfly blir sendt opp for å sjekke objektet, og følger det, bare for å se det forsvinner i det indiske hav. En ubåt blir sendt ut for å undersøke, og man ser tingen legge til ved en hittil atomdrevet forskningsbase! Ditt oppdrag er å gjennomsøke basen, undersøke og eliminere de ukjente livsformene og blåse hele basen til...... Høres enkelt ut hvis du heter Arnold eller Sigourney (kvinnene er ikke glemt) til fornavn, men de som har sett The Last Action Hero skjønner at film og virkelighet er to forskjellige ting.



På vei inn i basen for å tømme den for små og store kryp. Ikke spesielt lett, eller hva?



Du bør ikke være redd for å bli våt på bena!

Du styrer en figur som kan minne om Arnold med sin trofaste uzi godt plassert i armkroken, men i tillegg har du en dykkermaske plassert på hodet. Den observante leser skjønner sikkert at du ikke har ubegrensete mengder med oksygen, så dette er noe en stadig må være på utkikk etter. I tillegg til å plukke luft finnes det en mengde forskjellige våpen en kan plukke opp og bruke. Det finnes selvsagt noen lite hyggelige "dyr" på basen og sammen med en mengde roboter prøver de så godt de kan å skvise livsgnisten ut av deg. Derfor gjelder det å være kjapp i avtrekkeren og tenke raskt. På atombasen er det en mengde sluser og dører man kan komme seg igjennom. Noen åpner seg pent og pyntelig, andre kan en skyte seg vei gjennom mens det selvfølgelig er noen man trenger nøkler til også. Dette er noe av poenget i spillet, å plukke opp de riktige nøklene for å åpne flere og flere dører slik at en kommer seg dypere og dypere inn i komplekset i basen for å fjerne de underlige monsterne som har overtatt basen.

Spillet åpner med en meget bra og stemningsfull intro. Vi følger det ukjente objektet fra det ytre rom ned til bunnen av havet. Her er det lagt ned en del jobb både i den meget bra musikken og den detaljerte grafikken. På tittelskjermen blir en presentert for alle de små og store symbolene som blir brukt i spillet. Ganske nyttig da det er mange å huske, og hvem gidder å slå opp i manualen hver gang. I selve spillet er figuren lett å styre, men måten han hopper kan kan være litt ekkel. Figuren er litt "stiv" i hoppet og det er ikke helt lett beregne hvor langt ut på plattformen en bør stå. Etterhvert som man kommer lengre ut i spillet er det steder der plattformene forsvinner når en går på de, og da gjelder det å være rask på labben slik at en slipper å falle så langt ned. Monstrene er ganske dumme og går mer rett på slik at en med letthet kan skyte de ihjel hvis en har turbo i tommelen eller hopper/dukker unna slik at en ikke blir truffet av skuddene deres. Allikevel er det ganske lett å miste noe av den kostbare energien en har; og plutselig har man et liv mindre. Heldigvis har en energiladere, men de er det jo selvfølgelig så altfor få av.

Deep Core har meget gode lydeffekter. Her er ingenting spart på, alt fra skrik til saftige eksplosjoner er med. Musikken på introen og tittelskjermen er også meget bra og stemningsskapende. Grafikken er også bra, detaljerte bakgrunner og monstre slik en forventer av spill i 1993. Spillet kommer på 3 disketter men kan ikke installeres på harddisk. Faktisk synes jeg diskrutinene var litt i tregeste laget, noe av dette kommer vel av at datatene er komprimert på disketten, men allikevel; man er kanskje litt bortskjemt når det gjelder spill nå for tiden. For de som liker actionspill, prøv dette. Jeg ble ikke helt hekta på Deep Core, syntes det liksom manglet et eller annet, men det er et helt greit skytespill og mange kommer nok til å sitte timer foran maskinen med dette foran seg.



Deep Core



Veldig gode musikk og lydeffekter som gir en bra stemning. God intro som setter scenen for spillet. Passe vanskelighets grad i begynnelsen slik at lett kommer inn i spillet. Nok av action og litt pusling for de som liker det.



Trege diskrutiner. Det mangler et eller annet for at spillet skal bli et en husker.

Utlånt av Arctic Software
Testet av: Ole Andreas Grytdal

CD32 Morph

Fem dager før deadline dukket det opp et nytt spill til CD32. En kjapp telefon til redaktøren bekreftet at jeg rakk å teste det - så vidt.



Her kan du velge hvor du skal lete etter tannhjulene; i hagen, i kloakken, i fabrikken eller i laboratoriet.

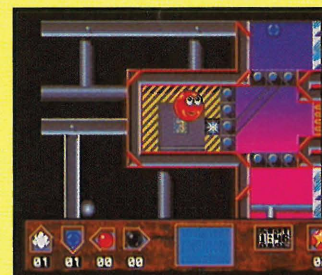

Her passerte Morph over en varmeovn, ble til damp, og steg opp. Hvis han beveger seg bort til isen på høyre side, kondenseres han til vann.

Det er sjelden et spill har overasket meg, men da jeg dyttet CD'en inn i den lille boksen i hylla mi må jeg innrømme at jeg sperret opp øynene.

Dere kan vel tenke dere hva jeg tenkte der jeg satt og ventet på det nyeste rollespillet fra Millenium og plutselig kommer en buss kjørende inn på skjermen. Merkelig, tenkte jeg, det er første gang jeg har sett buss i rollespill. Vanlige transportmidler i rollespill er enten apostlenes hester, eller et magisk triks. Kanskje Millenium hadde på følelsen at det var på tide med et samtids-rollespill. Eller kanskje jeg var ute på tur, og ikke hadde den minste anelse om hva jeg satt og testet. Jeg husket at det noen måneder tidligere hadde dumpet ned noen dias i posten fra Millenium for å fortelle om dette spillet, men jeg hadde tydeligvis glemt dette. Ihvertfall, for å gjøre en kort historie lang... eller omvendt, Jeg ble mildt sagt forbauset da jeg til slutt fant ut at dette var ett helt alminnelig annen-sorterings puzzle-spill.

Det er en meget tiltalende historie i det nyeste spillet fra Millenium. Spillet handler om en liten gutt ved navn Morris Rolph, eller Morph som hans venner fikk lov til å kalle ham (faktisk hadde jeg foretrukket ett kallenavn selv, dersom jeg hadde hett Morris Rolph). Han har tatt bussen (det er her den berømte bussen kommer inn i bildet) til sin litt særegne onkel, Professor





Krankenpot. Onkelen er virkelig fornøyd, for han har nettopp gjort ferdig sin nyeste oppfinnelse, overføringsmaskinen. Etter å ha teleportert en liten dansende hvit mus fra et sted til ett annet er Morph i fyr og flamme. Så synes han det er hans tur. Krankenpot prøver å fortelle at det kanskje ikke er helt trygt, men ved en feiltagelse blir maskinen aktivisert mens Morph er midt i strålen. Morph forsvinner ut i atmosfæren og onkelen løper til destinasjonen. Samtidig slår lynet ned i labaratoriet, og professoren forvandles til superhelten, Lynet (hmm, feil spill). Lynet slår ned i maskinen og den ødelegges. Morph er borte, ihvertfall delvis, for han kan kommunisere med onkelen selv om han er usynlig. Morph må i sin molekylære tilstand finne alle delene til maskinen slik at onkelen kan reparere den og få ham tilbake.

Det er fire forskjellige brett Morph skal lete etter tannhjul på. I hagen, på fabrikken, nede i kloakken og i laboratoriet. Mens han ruller, spretter eller svever rundt på disse brettene må han forandre molekylstruktur for å komme seg fra sted til sted. Morph kan forvandle seg fra en sky, til en vanndråpe, videre til en aggresiv kanonkule og til slutt en sprettende gummiball. Alt dette for å komme seg over hindringer i veien. Problemet er at han har bare ett visst antall muligheter til å forvandle seg på hvert brett. Dersom man overskrider denne grensen må man prøve brettet på nytt igjen, men heldigvis er det ingen begrensning i hvor mange ganger man kan prøve seg på ett og samme brett.

Det var historien og spillet i ett nøtteskall. Ett poeng ekstra for en forholdsvis original historie (bortsett fra lynet, som er obligatorisk i alle historier der ett eller annet uforklarlig skjer). Grafikken er bra, men ikke noe fantastisk når man tenker etter at Millenium faktisk har hatt 256 farger å rutte med her. Lyden er også god nok, men det er ikke av samme kvalitet som Vivaldis fire årstider. Spillet er festlig til tider, men det er et stykke igjen for at man skal bli avhengig av dette spillet, og det sier jeg som vanligvis blir avhengig av det minste lille puzzle-spill. Synd å si det, men det andre forsøket fra Millenium var ikke så bra som Diggers. Dersom man har penger til overs og ønsker seg et nytt spill til CD32'en sin er det vel i orden å kjøpe det, men dersom man har pengemangel ville jeg hoppet glatt over det.



Morph

\+ Festlig historie med masse originale trekk.

\- Ikke det man kunne ventet av Millenium, med lite fantastisk grafikk og musikk.

Utlånt av Arctic Software
Testet av: Marius Røstad

CD 32

Diggers

Her er det. Det første spillet som er laget med CD32 i tankene og det gjør virkelig nytte av mediet. Her er det nemlig 256 flotte farger som konkurrerer mot glimrende musikk og effekter i topp CD-kvalitet om din oppmerksomhet.

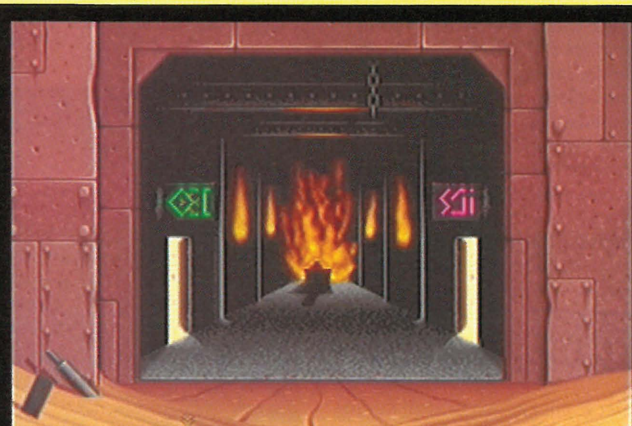


Denne kreasjonen styrer gruvedriftskontoret, og hos ham kan du velge hvilken rase du ønsker å benytte, samt hvilket område du vil grave i. Du kan også lagre posisjonen din mellom omgangene.

Diggers er ved første øyekast mistenkelig likt Lemmings, men etter litt forskning er det lett å se at Lemmings blir som en miniatyr i forhold. Her er det nemlig over en million steder å gå fordelt utover de 34 forskjellige landområdene som er fordelt over syv forskjellige terrengtyper. En annen viktig forskjell er at det her er mer strategi enn små puzzles.

Oppgaven i Diggers er nemlig at man som en av de fire rasene på planeten Zarg skal konkurrere på hvert av disse landområdene med en annen av rasene om å få tak i mest penger, eller credits som det blir kalt på Zarg. Når man starter har man fem medhjelpere som er klare til aksjon. Disse er plassert oppe på bakken, men etter litt utforsking av det nærliggende terrenget finner man nedganger til underverdenen, der mesteparten av spillet foregår. For under jorda kan man grave ganger, bygge heiser og gruvemaskiner som kan være til god hjelp i oppgaven man har fått. Det trengs nemlig en masse tid og ikke minst hjelpemidler for å kunne samle opp alle de juvelene som ligger spredt rundt omkring under jorda. Planeten Zarg må være ufattelig rik med alle de juvelene som flyter omkring der nede.

Når man har funnet en del juveler trer det strategiske elementet i kraft. For juvelene kan man selge videre for å få penger som igjen kan brukes til enten å nå målet eller for å kjøpe nye hjelpemidler som kan lette arbeidet. Det er nemlig nok av ting som kan være til hjelp, sånn som båter, tog, eksplosiver og alt annet man kan ha lyst på til gruvedriften sin. Det høres kanskje vel merkelig ut at båter brukes i gruvedriften, men med alle de underjordiske innsjøene som florerer på planeten Zarg kan det så absolutt behøves. Men dette er ikke det eneste problemet man støter på på planeten Zarg. Det er som sagt



På vei inn i administrasjonsbygget. Rett fram finner du snålingen på gruvekontoret. På venstre side går du inn i banken der du kan selge juveler, mens butikken er til høyre.



Valgets kvaler... hvem skal du ha til å jobbe for deg? Hver rase har sine spesielle egenskaper, og enkelte er f.eks. temmelig utålmodige, og begynner å grave i hytt og pine. Til gjengjeld er de seige i kamp!



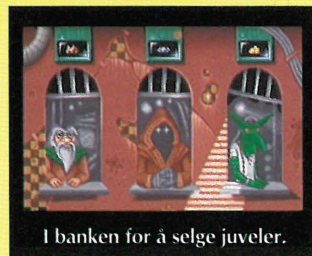
Så er gravingen i full gang! Mens noen graver, kan andre rusle rundt og samle opp edelstenene som en annen har funnet. Pass deg imidlertid for underjordiske huler - der er det ikke helt trygt!



- Nå, hva kan jeg hjelpe Dem med i dag?
I butikken kan du få kjøpt alt fra gummibåter til dynamitt!



Fra den innebygde hjelp-boken.



I banken for å selge juveler.

andre raser under jorda og disse har ikke andre fritidssysler enn å stikke kjepper i hjulene for deg.

Kontrollsystemet i Diggers er det aspektet det er mest å klage over. Å ta i bruke kontrollen som følger med CD32 er nesten håpløst. Det letter arbeidet utrolig å bruke en mus istedet og heldigvis har Millenium sett behovet for dette og lagt inn mussupport i Diggers. Dersom man oppdager at en av gruvearbeiderne sine er på vei ut i døden tar det minst fem sekunder å få rettet opp dette problemet og da er sannsynligvis arbeideren død for fire og et halvt sekund siden allikevel. Man må nemlig bevege seg rundt på skjermen for å trykke på en masse knapper for i det hele tatt å få kontroll på personen. Så må man trykke på flere knapper for å få frem menyen der man kan stoppe personen og deretter kan man bevege seg til stoppknappen og da er det som regel for sent.

Grafikken er som sagt nydelig. Endelig kan vi begynne å høste fruktene av det nye AGA-chipsettet til Commodore. Lydeffektene har et veldig science-fiction preg og musikken som går i bakgrunnen er definitivt noe av det beste jeg har hørt i noe spill hittill. Bortsett fra et par små problemer med Diggers er dette spillet i toppklasse. Endelig er vi på det nivået i spillverdenen som jeg har ventet på så lenge. Fremtiden er i våre hender!

(Red anm: Dette spillet holdt på å skape problemer for AmigaForums redaktør, da det falt svært godt i smak. Musikken er RÅ! - Øyvind)

Diggers

+ Grafikken og musikken er det beste jeg har sett hittill på noen maskin hittil. Det strategiske elementet og de uendelige mulighetene man har.

− Det elendige kontroll-systemet til Millenium.

Følger med Amiga CD32
Testet av: Marius Røstad

MER OM CD32!

Det er med stor glede jeg fra og med neste nummer ønsker velkommen til en ny seksjon i bladet, der vi skal ta for oss det som skjer rundt den nye lille grå boksen til Commodore - CD32.
Dette er utvilsomt noe av det mest interessante som har skjedd fra Commodore sin side på lange stunder. Jeg håper virkelig at dette kan bli begynnelsen på en nye æra for mitt favorittfirma. Commodore har jo som de fleste firmaer de siste årene opplevd store omveltninger så det er bare å håpe at de overlever disse omveltningene. Det er mange som setter sin lit til denne lille nintendo-killeren i akkurat det henseende.

Jeg er også en av de som regner med dette. At Commodore for øyeblikket lanserer CD32 som en spillekonsoll er vel på grunn av den feilslåtte markedsføringen de opplevde under lanseringen av CDTV. Denne ble markedsført som noe annet enn en datamaskin og traff derfor feil målgruppe. Men CD32 er noe annet enn en spillkonsoll. Kan man for eksempel slå opp i store leksikon på en Super Nintendo, eller kan se på spillefilm på Sega Megadrive. Nei, men det kan man på en CD32. For med den nye modulen som kommer i januar kan man virkelig se på film. Og at man kan slippe evindelige dørselgere som skal selge åtte-binds leksikon er også en fordel, for hva skal man med store bøker når alt kan få plass på en liten CD-plate, og det med musikk og bilder i tillegg. Snart kan du kanskje stikke innom nærmeste videoutleie for å leie den nye filmen til Tom Cruise på CD, eller leie det nyeste spillet der man kan boltre seg i eventyrene til Indiana Jones!

I løpet av de første månedene i 94 dukker det opp andre ekstramoduler slik at man kan koble på ting som diskettstasjoner, harddisker og lignende. Da nærmer det seg en fullverdig datamaskin, samtidig med at det er en videospiller og en del av et hvilket som helst stereoanlegg.

Dette var mange lovord, men for å se litt mer realistisk på det kan det jo hende at alt ikke klaffer. Markedsføring er et ord som har blitt brukt mye når man beskriver Commodore. Ikke det at de har vært flinke til det. Tvert imot. Hvem har vel sett en reklamefilm på TV om Amigaens fantastiske muligheter. Sega og Nintende bruker jo millioner på millioner for å sende lange sekvenser på kanaler som MTV. Utviklere og sterke personligheter i software-miljøet er redd for at også dette forsøket fra Commodore kan bli en flopp, dersom de ikke skjerper seg på dette området.
Derfor: Følg med i AmigaForums spennende CD32-seksjon!

Spill-oversikt CD32

Her tyner vi inn en oversikt over spill som har kommet eller skal komme til CD32. Listen er dessverre ikke komplett (there's MORE!), og vi kan ikke garantere at de oppgitte datoer stemmer. Spill uten dato skal allerede ha kommet ut.

Zool
Brettspill om den fryktinngytende humørsprederen Zool, en ninja fra den n'te dimensjon.

Pinball Fantasies
Utrolig bra flipperspill! Fire brett med fantastisk grafikk og fet lyd. En klassiker!

Alfred Chicken
Festlig plattformspill om en liten kylling i en farlig verden. *Mindscape International*

D/generation
3-dimensjonalt strategi/actionspill. *Mindscape International*

Sleepwalker
Du er en hund, og oppgaven din er å passe på eieren din når han går i søvne. *Ocean Software*

F17 Challenge
Spennende flysimulator. *Team 17*

Project X
Et av de beste "shoot-em-up"-spill for CD32, med mange nivåer, fet lyd og bra grafikk. *Team 17*

Alien Breed - Special Ed.
Du har som oppgave å ta knekken på en haug med innpåslitne vesner fra det ytre rom. *Team 17*

Qwak
Plattformspill. *Team 17*

Legend of Sorasil
Oppfølgeren til *Hero Quest*. En blanding av rollespill og action. *Gremlin Graphics*

Sensible Soccer
Tidenes beste fotballspill. *Renegade*

Jurassic Park
Dette spillet er basert på Steven Spielbergs film ved samme navn. *Ocean*

Surf Ninjas
Surfing og slåssing i California. Basert på filmen ved samme navn.

Composer Quest
Virtual Entertainment

Elite 2
Action/strategispill med 3-dimensjonal vektorgrafikk. *Gametek*

James Pond 3
Lynraskt og fargerikt brettspill der du har rollen som hemmelig agent. *Millennium*

Lotus Turbo Trilogy
En samling av tre klassiske bilspill med god 3-dimensjonal grafikk og mulighet for to spillere. *Gremlin Graphics*

Litil Divil
Gremlin Graphics

Utopia 2
Gremlin Graphics

Amiga CD Am. Football
Commodore

Defender of the Crown 2
Action/strategispill med fantastisk lyd og og meget bra grafikk. *Commodore*

Liberation
Rollespill med meget bra grafikk. *Mindscape International*

Donk
Brettspill om en mutant samurai-and og hans strabaser.

Supervision, 30. nov.

Overkill/Chaos
Et "shoot-em-up"-spill inspirert av klassikeren *Defender*. *Mindscape International, 3. november.*

Whales Voyage
Omfattende rollespill. *Flair, 12. nov.*

Guinness Disk of Records II
En CD-versjon av den verensberømte boken - med tekst, bilder og lyd! *Commodore, 15. nov.*

K240
Oppfølgeren til *Utopia* *Gremlin Graphics, 14. nov.*

Inferno
Et raskt og actionpreget rom-spill med detaljert 3-dimensjonal grafikk. *Ocean Software, 15. nov.*

Ryder Golf Cup
Golfspill med mye action og bra grafikk. *Ocean, 21. nov.*

Zool 2
Oppfølgeren til klassikeren Zool, et plattformspill om en liten ninja fra den n'te dimensjon! *Gremlin Graphics, 19. nov.*

Genesis
Et gigantisk eventyrspill som blant annet inneholder flere videosekvenser. *Flair, 13. des.*

European Champ. Football
Fotballspill. *Ocean Software, 7. des.*

T.F.X.
Meget bra flysimulator med 3-dimensjonal grafikk og over 200 oppdrag! *Ocean Software, 17. des.*

TV Sports
Mindscape International, 17. des.

Bubble & Squeak
Audiogenic, 17. des.

Exile
Audiogenic, 4. des.

Microcosm
3-dimensjonalt "shoot-em-up"-spill med fantastisk grafikk. Musikken er komponert av Rick Wakeman (spiller keyboard i Yes). *Psygnosis, 10. des.*

Chaos Engine
Ekstremt bra "shoot-em-up" spill med mulighet for to spillere samtidig. *Renegade, 15. des.*

Morph
Millennium, 17. des.

Soccer Kid
Plattformspill der du er en liten gutt som ved hjelp av en fotball skal bevege seg rundt omkring på fire forskjellige brett. *Krisalis, 20. jan. -94*

Sabre Team
Sett sammen en gruppe på fire kommandosoldater, og løs vanskelige oppdrag. En blanding av action og strategi.

Krisalis, 20. jan. -94

No Second Prize
Futuristisk motorsykkelspill med 3-dimensjonal grafikk. *Thallion, 31. jan. -94*

Lionheart
Du er en tyv som skal få tilbake en juvel som er blitt stjålet fra kongen din. Meget bra grafikk og mange bonus-brett. *Thallion, 31. jan. -94*

World Class Cricket
Audiogenic, 1.kvartal -94

Nick Faldo's Golf
Utvilsomt det beste golfspillet på markedet. *Grandslam, 1.kvartal -94*

Reunion
Grandslam, 1.kvartal -94

1869
Et strategispill der du er skipsreder på 1800-tallet. Du skal kjøpe og selge varer, og helst bli rik. *Flair, 1.kvartal -94*

Winter Sports
Flair, 1.kvartal -94

Golden Collection
En samling av flere spill! *Flair, 1.kvartal -94*

Manchester United
Fotballspill. *Krisalis, mars -94*

Rise of the Robots
Du skal slå ned et opprør i et robotfabrikk. Meget bra 3-dimensjonal grafikk! *Mirage, april -94.*

England World Cup '94
Fotballspill. *Grandslam, mai -94*

Kick Off 3
Berømt og beryktet fotballspill. *ANCO, mai -94*

Norges beste klubb for underholdnings-software til PC, Amiga, CD-ROM og CD32



ARCTIC
SOFTWARE CLUB

Skredderveien 1, Postboks 3067, 1506 Moss

Medlemskap kr. 50.- pr. år gir deg følgende fordeler:

- ✦ Det nyeste innen spill til lave medlemspriser.
- ✦ Medlemsblad med anmeldelser og nytt om spill.
- ✦ Gunstige medlemspriser på hardware og tilbehør til din datamaskin.
- ✦ Hjelp til å finne et spill som passer for deg.
- ✦ Hints og hjelp i de fleste eventyrspill.
- ✦ Kort og godt landets beste service!

Vår jobb er underholdnings-software, og ingen kan det bedre enn oss!

Velkommen med VISA, Diners EuroCard/Mastercard

RING VÅR ORDRETELEFON
69 25 83 48
Alle dager utenom helligdager fra 09.00 - 20.00
Lørdager 14.00 - 17.00
Ordrefax: 69 25 88 83

DIN VEILEDER I
DATASPILLENES FANTASTISKE VERDEN
OBS! NYE PRISER!!!

Dette er bare en liten smakebit på vårt store utvalg, medlemmer får en komplett liste.

Amiga spill	Medlemspris
1869 (Vanlig eller AGA-versjon)	289,-
Air Force Commander	289.-
Air Bucks 1.2	289,-
Air Bucks 1.2 AGA	325,-
A320 Airbus USA	335.-
Alfred Chicken	259.-
Alien Breed 2 AGA-versjon	289.-
American Gladiators	255.-
A-train	325.-
Battle Isle '93	259,-
B-17 Flying Fortress	325.-
Beastlord	215.-
Blade of Destiny	349,-
Blastar	259.-
Blob	259.-
Bobs Bad Day	259.-
Body Blows	265.-
Campaigne Mission Disk	195,-
Cardiaxx	145.-
Championship Manager '93 Edition	259.-
Chaos Engine	259.-
Chess Champion 2175	215.-
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	259.-
Civilization AGA	365.-
Combat Air Patrol	289.-
Dark Seed	325.-
Deepcore	259.-
D/Generation	289.-
Diggers AGA	325.-
Dogfight	325.-
Donk!	265.-
Easy Amos	325.-
European Champions	259.-
Fantastic Worlds - Realms, Populous, Wonderland, Pirates! og MegaloMania	335.-
Flashback	299.-
Frontier - Elite II	365.-
Gear Works	215.-
Gunship 2000	325.-
Goal Norsk versjon	325.-
Historyline 1914-1918	325.-
Indiana Jones Fate of Atlantis	335.-

Amiga spill	Medlemspris
ISHAR 2 AGA	289.-
KGB	299.-
Legend of Kyrandia	335.-
Legends of Valour	335.-
Lemmings 2 - The Tribes	289.-
Lost Treasures of Infocom	475.-
Lost Vikings	289.-
Morph	259.-
NASCAR	189.-
Nicky 2	289.-
No Greater Glory	325.-
Overdrive	259.-
Overkill AGA	215.-
Patrician	315.-
Pinball Fantasies CD-32	335.-
Premier Manager 2	259.-
Pool	259.-
Prime Mover	259.-
Qwak	165.-
Reach for the Skies	299.-
Rules of Engagement 2	325.-
Space Hulk	325.-
Sim Life vanlig eller AGA	325.-
Syndicate	325,-
Transarctica vanlig eller AGA	289.-
Theatre of Death	289.-
Transarctica AGA	349.-
Urudium 2	259.-
Walker	289.-
War in the Gulf	289.-
Waxworks	325.-
Whales voyage vanlig eller AGA	289.-
Wing Commander	285.-
Yo! Joe!	259.-
Zool AGA	259.-

Opptatt hos oss? Prøv å ringe vår ekstra vakttelefon 94 36 17 27

Vi tar forbehold om trykkfeil. Priser på de nyeste titlene er basert på opplysninger fra produsentene og endres uten varsel hvis pris ved utgivelse er endret i forhold til antydet pris.

NYHET: Send inn din bestilling som FRIPOST til oss!

Skriv din bestilling på et eget ark og få med navn, adresse, telefon og hva slags maskin du bestiller til. Husk å si fra hvis du ikke vil bli medlem, og få underskrift fra dine foresatte hvis du er under 18 år. Legg arket i en konvolutt som du merker "**Arctic Software Club, 1506 Moss**" og merk konvolutten "**Fripost**" øverst i høyre hjørne. Enkelt og kostnadsfritt for deg!



Medlemskap belastes ved første bestilling og varene sendes i oppkrav. Porto, ekspedisjon og oppkrav blir 57 kr for varer opptil 1 kg, 63 kr for alt over eller 35 kroner ved forskudds-betaling eller kredittkort. Normal leveringstid er 1- 3 uker.

AMOS

Leksjon 10 - av Torsten Gabrielsen

Denne gangen skal vi se litt på (høre på) lydgenerering i Amos. Vi når ikke å komme inn på mer enn en liten del av mulighetene, men det skulle være nok til å komme i gang. Det er bare å leke seg og eksperimentere. Du kommer til å oppdage at akkurat som når det gjelder grafikk, er sinuskurver et hendig verktøy når man skal lage lyd.

Innebygde lydeffekter

For å begynne med det enkleste, så har Amos 3 innebygde lydeffekter:

Boom : Eksplosjonslyd
Shoot : Pistollyd
Bell <tonehøyde> : En ren og fin "pling". <tonehøyde> kan variere fra 1 (laveste tone) til 96 (høyeste tone).

De 2 første effektene er fantastisk enkle å bruke; du putter bare inn kommandoene Boom eller Shoot der du vil ha litt smell. Den tredje er også veldig grei å bruke, den krever bare et enkelt argument som angir tonehøyden.

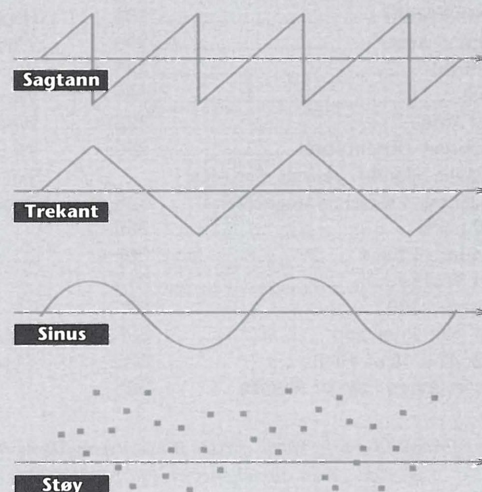
Eksempel:
Shoot : Print "Bang! Du er død!"
bell 65 : Print "Pling!"

Hva er lyd?

Lyd er trykkforandringer, og for å generere lyd må vi variere spenningen ut på lydutgangene. Disse variasjonene kan være sinuskurver for å få en veldig ren og klar lyd, eller andre former som f.eks. sagtannkurve. Amiga har 8-bits lyd, noe som gir 256 nivåer på spenningen ut av lydkanalene, fra -128 til +127. Det er lurt å bestrebe å få en kurve som spenner like mye over som under null. Dette fordi vi ellers får en positiv eller negativ opplagret spenning, dvs likespenning - og det skaper bare problemer for høyttalerene. Dette hørtes kanskje vanskelig ut, men hvis du ikke forsto det så er det ingen fare - du vil ikke ødelegge noe om du ikke tar hensyn til likespenningsverdier.

Hvordan kan en waveform være?

Her ser du noen eksempler på velkjente waveforms. Du kan lage dem selv i Amos, eller med programmet på AmigaForum-disketten!



Waveform

En waveform (bølgeform) er en fremstilling av lydens trykkendring over tid. Hvis trykkendringene over tid ser ut som en sinuskurve får vi, som tidligere nevnt, en veldig ren og behagelig lyd. Hvis vi gjentar sinuskurven om og om igjen, oppnår vi en vedvarende tone. Ved å spille av bølgeformen med forskjellig hastighet, får vi forskjellig tonehøyder. Lav gjentagelsesfrekvens gir lav tone og høy frekvens gir høy tone.

Hvordan lage din egen waveform

Den innebygde lyden **Bell**, bruker i utgangspunktet en sinus-waveform. Du blir sikkert fort lei av denne lyden, og da kan du definere din egen waveform. En sagtannkurve eller triangelkurve gir litt "røffere" lyder (se figurer).

For å definere din egen waveform, bruker du kommandoen **Set Wave**.

Set Wave <wave nr>,<shape$>
<wave nr>: Wave 0 og 1 er allokert av systemet til støy og sinus, så du bør allokere <wave nr> 2 og oppover.

<shape$>: En streng som beskriver lydkurven. Siden strenger kun kan inneholde "positive" tegn, konverteres negative verdier ved å legge til 256. Lengden på <shape$> må alltid være på 256 tegn.

La oss se hvordan vi kan definere en sinusbølge:

```
for i=0 to 255
    nivaa=int(sin(i)*128)+127
    lyd$=lyd$+chr$(nivaa)
next i

Set Wave 2,lyd$
Wave 2 to 15
Play 35,10
```

I den nest siste linjen sa vi fra til AMOS at vi ønsker å bruke denne lydbølgen på alle lydkanalene. Denne kommandoen er ny, så vi får forklare den litt nærmere:

Wave <wave nr> To <kanaler>: Sett en lydbølge til en eller flere lydkanaler.
<wave nr>: Samme som for Set Wave.
<kanaler>: Hvilke kanaler (stemmer) som skal bruke denne lydbølgen. Denne verdien er 4-bits, med en bit for hver lydkanal. Verdien 15 angir alle 4 kanalene.

Vi bruke også funksjonene int() og chr$(). Int(a) returnerer nærmeste heltalltsverdi til a, og chr$(a) returnerer et strengtegn med Ascii-verdia a. Les mer om Ascii i manualen.

For å spille av den ferdige lyden, bruken vi til slutt kommandoen **Play**:

Play <kanaler>,<tonehøyde>,<lengde>
eller
Play <tonehøyde>,<lengde>

Amiga Forum Wave Maker

I tilknytning til denne artikkelen har jeg lagd et program for å demonstrere resultatet av å bruke ulike wave forms. Dette programmet ligger på Amiga Forum Cover Disk (som følger med bladet hvis du abonnener på Amiga Forum), og lar deg tegne lydkurver og spille av mens du tegner. Programmet skulle være ganske kjekt til å eksperimentere med.

MASTERS - STØRST OG BILLIGST PÅ AMIGA!

AKSELERATORKORT

GVP
A1230 Turbo 4/8MB RAM/40MHz / FPU **RING** A1200
A530 Turbo fra **4650,-** A500
Combo 68030/88040 fra **5850,-** A2000

MICROBOTICS
M1230XA 33/40/ 50MHz030,2MB RAMtilA1200 **RING**
VXL-30 Akseleratorkort til A500/2000 fra **2080,- RING**

SUPRA,BLIZZARD
FUSION FORTY,VECTOR, ADSPEED,DERRINGER,
COMMODORE,ROCKET LAUNCHER, POWER,
RING for egen akseleratorprisliste

AMIGA

Amiga 1200 Desktop Dynamite **RING! Spesialpakke!**
Amiga 1200 2MB RAM 68020 **RING**
Amiga 1200 80/120/210 MB Harddisk **RING**
A1200 leveres med ferdig innstallert harddisk klar til bruk med full garanti. Mot et lite tillegg kan vi legge inn diverse PD-program og PD-spill i ønsket mengde.
Amiga 4000 030 4MB RAM,120MBHarddisk,Scala **RING**
Amiga 4000 040 6MB RAM,120MBHarddisk,Scala **RING**

AMIGA-DELER
Workbench 2.1 norsk **270,-** oppgradering fra 2.04
Workbench 2.1 norsk m/2.04 ROM **570,-** oppgr.fra1.3
Kickstartswitch **419,-** tastaturstyrt WB 1.2, 1.3,2.0
Chips, Rombrikker,Klokke, Matteprosessorer, Strømforsyning. Alt i deler til Amiga. Ring for liste.

ANIMASJON-DESKTOP PUBLISHING-GRAFIKK-TEGNING-TEKSTBEHANDLING-VIDEO-3D

Art Expression **RING!** Tegneprogram
Art Department Pro 2.3 **1980,-**
Brilliance 24 bit tegne- og animprogr. **1.930,-**
Caligari 24 **RING!**
Cinemorph **1005,-** Bildemanipulering
DeLuxe Paint 4.1 **980,-** Tegning og anmasjon
DeLuxe Paint 4.1AGA **990,-** for A4000 og A1200
Distant Suns 4.2 **670,-** Astronomi
Final Copy II v2 **995,-** tekstbehandling
Kindwords 3.0 **525,-** Tekstbehandling
Image FX **2625,-**
Imagine 2.0 **2890,-** Raytracing Anim.
Kid Pix **295,-** Tegneprogram for barn
Mini Office **590,-** Grafikk, regneark, database, tekstb.
Morph Plus **1.950,-** Bildemanipulering
Pagesetter III **720,-** Lillebror til PPage
Page Stream 3.0 **RING** *Nyhet*
Pen Pal 1.5 **595,-** Tekstbehandling
Professional Draw 4.0 **RING** Vektorisert grafikk
Professional Page 4.1 **2.285,-** Sideombrekking m/PMS
ProWrite 3.3 **690,-** Tekstbehandling m/Postscript
Real 3D Beginner 2.0 **RING** Professional 2.0 **RING**
Scenery Animator v4 **995,-** Landskapsbygging
TV-Paint 2 **RING** må brukes med 24-bit kort *Nyhet*
VideoDirector Gold Disk **1.540,-** Videoredigering
Vista Pro 3.0 **800,-** Landskapsbygging
Wordworth 2.0 **690,-** Tekstbehandling
Dette er kun et lite utvalg av de mest populære program
Be om egen prisliste.

Ved kjøp for 1000 kroner får du en musematte og 30 DD disketter GRATIS.

BUSINESS

Be om egen prisliste

BØKER

Vi har stort utvalg i engelske og danske Amigabøker.
Be om egen bokliste.
Kun et lite utvalg er med i annonsen.
Amiga Rom Kernel Devices **365,-**
Amiga Rom Kernel: Includes Autodocs **480,-**
Amiga Rom Kernel: Libraries **430,-**
Mastering Amiga Amos **245,-** Dekker alle Amos progr.
Mastering Amiga Arexx **275,-**
Mastering Amiga Assembler **330,-** 68000 Assem språk
Mastering Amiga Beginners **245,-**
Mastering Amiga C **245,-**
Mastering Amiga DOS 3 Vol. 1 **275,-** WB 2.0, 2,1, 3.0
Mastering Amiga DOS 3 Vol. 2 **275,-** WB 2.0, 2,1, 3.0
Mastering Amiga WB 2 **245,-**

CAD -(konstruksjonstegning)

Be om egen prisliste CAD-programmer.

CD-32

CD-32 spillmaskin 32-bit **RING** ***Årets Nyhet!***
FMV-kort kommer snart RING 74 min full-motion video
CD-32 spill, ca 40 titler er sluppet.
Be om egen prisliste på hardware og software til CD-32.
Noen CDTV titler fungerer på CD32 be om liste.

CDTV

Be om egen prisliste på hardware og software til CDTV
Noen CD-32 titler fungerer på CDTV, be om liste.

DATABASER

Origins RING slektforskningsprogram Nyhet
Superbase Personal IV **1875**
Superbase Professional IVv1.3 **3490,-**

DIGITIZERE

Rombo Vidi- 12 v2.0 **1.345,- AGA**Inklusive splitter
Rombo Vidi-12RT **2990,-** real-time Nyhet
Rombo Vidi-24RT **4490,-** realtime Nyhet
Andre digitizere, RING for komplett liste

DISKETTSTASJONER

Vi har diskettstasjoner til alle Amigaer. RING for liste.
DMI Floptical Drive **RING** 3,5"20MB disk
DMI Floptical disketter 20MB **220,-**
Dual Drive 3,5" **1.910,-** Dobbel diskettstasjon ekstern
Power 1,76MB 3,5" HDdrive ekstern **RING** Alle amigaer

DIVERSE

Action Replay MK III A500/A500+**790,-**
Finner du ikke det du leter etter, RING, så sender vi priser og brosjyrer. Vi skaffer det aller meste.

EMULATORER

PC-task **590,-** PC-emulator
A-Max ogEmplant **RING** Mac emulatorer
VORTEX PC 386 eller PC 486 emulator RING

GENLOCKER

Vi har genlocker i alle prisklasser fra 2000 kr. Ring for liste

GRAFIKK-KORT (24-bit)

Domino, EGS Spectrum,Framemachine, Impact Vision 24, Merlin, Opal Vision,Picasso II, Retina, Rainbow III, Visiona, Vivid 24. *Vi skaffer dem alle RING!*

HARDDISKER

GVP 80/170MB **fra 3750,-** A500
A1200 80/120/210 MB 2,5" IDE **RING**
alle 2,5" IDE HD leveres med kabel/garantisegl og installasjonsdiskett.
Vi har harddisker fra 40MB til 3.5 Gigabyte.
Vi har kontrollerkort,SCSI og IDE. Be om komplett harddiskprisliste.

JOYSTICKS

Vi kan levere de fleste joysticks på markedet. Be om komplett joystickliste. Fra 49,- kr. Vi nevner de mest populære.
Cheeta, The Bug **229,-**
Competition Pro 5000 sort 169,-
Pro Star Blå 229,-
Quickjoy , alle modeller, be om liste
Quick-Shot , alle modeller, be om liste
Red Ball/Bat handle 279,-
Speedking, Analog Joystick 229,- (for flysimulator)
Zipstick Auto Fire 149,- MC/AF

Ved kjøp for 1000 kroner får du en musmatte gratis!

MODEM og FAXMODEM

Vi fører kun godkjente modemer og faxmodemer.
Be om prisliste på modem.

MONITORER

1942 13" **RING** Bisync for A1200/A4000
CM8833 14" stereo Philips **2.325,-** RGB monitor
IDEK 17" **RING** Multisync
Monitor Copyholder **69,-** Konseptholder
Monitorfilter farge **950,-** 98% strålefritt glass
Monitorfilter farge **209,-** nettingfilter
Monitorstativ 14" **189,-**

MULTIMEDIA-PRESENTASJON

Presentation Master **1.970,-** Business Graphic
Scala Multimedia MM213 **3.895,-**
Scala TV Info Channel IC312 **RING**

MUS OG MUSMATTER

Mus i alle prisklasser fra 99,- kroner RING for liste
Mega Mouse **270,-** 400 dpi
Musholder **39,-**
Musmatte 20 x 22 cm **25,-**

MUSIKK

Audio Engineer Plus **2.775,-** Stereo digital soundsam.
Bars and Pipes Pro 2.0 **RING** Midi Sequencer
Clarity 16 sampler **1.750,-** 16bit stereo sampler
Deluxe Music 2 **1090,- Nyhet**
DSS-8 Digital Sound Sampler GVP **690,-** 8 bit m/softw.
DSS8+ Digital Sound Sampler GVP **900,-** 8-bit m/softw.
KCS Level II 3.5 Dr.T **2.860,-** Midi-Sequencer
MegaMix Master **530,-**
Miracle Piano Teaching System **RING** Lær pianospill
One Stop Music Shop **RING** Amigasynth, 16-bit MIDI
StereoMaster Sampler **425,-** Stereo sampler
Studio 16 2.0 m/AD 516 **RING** 16-bit, 8 spor stereosaml
Studio 16 2.0 m/AD 1012 **RING** 8-bit,4spor mono sampl.
SuperJam 1.1 **1.070,-**
Technosound turbo II **690,-** sampler
Trilogic Midi Interface **395,-** 1 inn, 1 gjennom, 2 ut
Triple Play Plus **RING** Midi-interface Bars and Pipes
Videomaster **825,-** Videodigitizer og soundsampler i ett
Be om komplett musikk-prisliste.

NYTTEPROGRAM

Ami Back v2 **695,-** HD Backup
CrossDos **360,-** MS/DOS-Atari-Amiga
Cygnus ED 3.5 **1090,-**
Directory Opus 4.0 **729,-** Filhåndtering
Pegger **890,-** Bildekomprimering JPEG ***Nyhet!***
Quarterback 5.0 **545,-** HD backup
Quarterback Tools Deluxe **1590,-**Reparerer harddisken
Video Backup System **960,-** Backup på videotape
X-Copy Professional **485,-** Kopiering

PRINTERE

Blekkskrivere,laserprintere,matriseprintere.
Canon, Citizen, Hewlett Packard, Star **RING for pris**
Fargebånd **RING** oppgi printermodell
Papir og rekvisita til printere **RING** oppgi modell
Printerstativ **129,-**

PROGRAMMERING

Amos **500,-**/ Compiler **290,-**/ 3D **360,-**/ Easy Amos **315,-**
Amos Professional 540,- Amos Pro Compiler 390,-
Arexx **465,-** Arexx Compiler **1.195,-**
Can Do 2.5 **1.790,-**
HiSoft Basic **855,-** Dev Pak III **975,-**
HiSoft Pascal **1.395,-**
SAS C v.6.1+ (Lattice C) **3.990,-**

Ved kjøp for over 3000 kroner får du en musmatte pluss 10 DD disketter GRATIS

RAM

Vi fører RAM og RAM-kort til alle Amiga-modellene. Priser på RAM varierer fra uke til uke. Derfor ingen priser. Be om komplett RAM-prisliste.

REGNEARK

Professional Calc 2.0 1795,- AGA-support

REKVISITA

0-modem kabel **105,-**
Amiga Scart kabel 2meter **119,-**
Disketter . Vi har disketter i alle prisklasser. **RING**
Diskettboks40/80/100/120stk 3,5"m/lås 49,-/59,-/69,-79,-
Four Player Adapter **75,-**
Joy-Master **229,-** automatisk joystick/mus switch
Posso for 150 stk 3,5" **249,-** Stablevennlig
Printerkabel 2/3/5 meter **95,-/115,-/145,-**
Robo-shift **259,-** joy/mouse switch
Robo-shift Mach 2 289,- joy/mouse switch med mus-emulator
Finner du ikke det du leter etter, ring eller skriv til oss.Vi skaffer det aller meste til Amiga.

SCANNERE

Alfa Scan Håndscanner m/OCR 4.290,- m/software
JX-100 A6 farge 200DPI 18Bit Sharp RING
GT-6500 600DPI 24-bit A4 Epson RING
Power håndscanner sv/hv v3 RING v4 RING
Power håndscanner farge RING
OCR Software RING
Scannersoftware ASDGJX-100 820,- Epson 1.420,-

SPILL

Be om egen prisliste. Flere hundre titler. Fra 49,- kroner.

UNDERVISNING

Be om egen prisliste

TILBUD

Minioffice før kr 565,- **nå kr 390,-**
Amiback før kr 620,- **nå kr 490,-**
Prowrite 3.3 før kr 1370,- **nå kr 1190,-**
Penpal 1.5 før kr 595,-**nå kr 490,-**
Pagesetter III før kr 720,-**nå kr 590,-**
KidPix før kr 295,- **nå kr 249,-**
CanDo v 2.0 før kr 1270,- **nå kr 1150,-**
Vistapro 3.0 før kr 800,- **nå kr 690,-**
Glock før kr 4200,- **nå kr 3690,-**
Easy Amos før kr 285,- **nå kr 249,-**
Braodcast Titler II før kr 2630,- **nå 990,-**
Font Pack før 1130,- **nå kr 590,-**
AVideo 24-bit kort før kr 5800,- **nå 1490,-**
Tilbudene gjelder så langt lageret rekker!

NYHETER

Amiga 1200 Desktop Dynamite m/Wordworth 2.0 - D.Paint IV AGA - Printmanager + 2 spill: Dennis og Oscar **RING!**
Mastering Amiga DOS 3 Vol. 1 **275,-** og Vol. 2 **275,-** omhandler WB 2.0, 2,1, 3.0
Overdrive 85/170 MB ekstern Ide Harddisk til A1200 tilkobles PCMCIA-porten **RING!**
Parallell IDE harddisk til A1200/4000 85/170 MB **RING!**
Cumana diskettstasjon ekstern **RING! meget rimelig!**
CSA Twelve Guage **RING!!** 50Mhz68030 SCSI til A1200
Technosound turbo II **690,-** sampler
Fastlane Z3 SCSI-II kontr til A4000 **RING!**

OBS! Nye åpningstider - se nedenfor!

Reparasjoner.
Send Amigaen til oss neste gang. Rimelige priser.
Salgsbetingelser.
Alle varer sendes i oppkrav.
Alle priser er inklusive merverdiavgift.
Porto og oppkravsgebyr kommer i tillegg. Ved kjøp over 10.000 kroner får du varene fraktfritt.
30 kr i eksp.gebyr på ordre under 500 kr.
Vi tar forbehold mot trykkfeil. Rett til prisendringer uten varsel.
Retur av varer kun etter avtale.

Finner du samme produkt billigere hos andre. Fortell oss det. Kanskje har vi nettopp satt ned prisen eller kanskje vi kan matche prisen.

Tlf. 22 65 72 04
Fax: 22 65 85 43

MASTERS

Brobekkveien 104 - 0583 Oslo

Åpent: 10-22 (17-22 kun telefon)
Lø/Sø.: 12-18 (kun telefon)
O-kontant. Avbetaling

Professional Page og ARexx

av Torsten Gabrielsen

Det første programmet vi skal se nærmere på i ARexx-sammenheng, er Professional Page. Fra og med versjon 3.0 fikk dette PPage innebygd et ARexx-interface, og antallet ARexx-kommandoer i dette programmet nærmer seg nå (versjon 4.x) 400(!)

ARexx-kommandoene i PPage er altså tallrike; alt du kan gjøre via mus og tastatur kan gjøres via ARexx, og i tillegg kan du gjøre en god del ekstra ting også. Vi skal se litt på de ARexx-funksjonene som følger med programmet, og hvordan du kan lage dine egne funksjoner.

Genies

Det følger med en mengde ARexx-funksjoner når du kjøper programmet, såkalte genies. Disse ARexx-funksjonene når du via genie-knappen på Professional Page. Du kan også programmere Professional Page til å utføre bestemte genies når du trykker alt+funksjonstast eller alt+shift+funksjonstast. Dette gir deg mulighet til å ha 20 funksjoner direkte tilgjengelig via tastaturet, og det synes jeg faktisk blir litt lite. Men hvis man programmerer litt smart, kan dette holde lenge, og uansett har du jo tilgang til uendelig mange funksjoner via genie-knappen.

Function host

PPage er en såkalt "function host" for ARexx, det vil si at PPage-funksjonene lenkes sammen med standard ARexx-funksjoner - de *blir* standard ARexx-funksjoner. Det som er så kjekt med dette er at du, i motsetning til det som er vanlig, kan bruke disse funksjonene når som helst, og uten å adresserere PPage først. For å kunne gjøre dette, må du skrive prefikset "ppm_" foran alle funksjonsnavnene ved oppkall. Når du lager genies, som kalles opp fra PPage, trenger du ikke å bruke denne prefiksen. Det lureste er dog å alltid bruke prefiksen, ellers vil de genies som du lager ikke kunne kalles opp som vanlige ARexx-programmer. Eksempel som viser bruken av prefiksen:

```
currentbox = ppm_BoxNum(); /* virker uansett */
currentbox = BoxNum(); /* virker kun som genie */
```

Basisfunksjoner

For å komme igang med ARexx-scripts til PPage, kan du starte med funksjonene BoxNum(), GetBoxPosition(), SetBoxPosition(), GetBoxSize(), SetBoxSize(), SetBoxPosition(). Disse funksjonene gir deg mulighet til å flytte rundt på bokser og endre størrelsen. I tillegg tar vi med funksjonen CreateBox() som lager en ny boks.



boxnr = BoxNum([bxnm]) : Returnerer boksnummer til boksen <bxnm>, eller boksnummeret til nåværende boks hvis du dropper argumentet.

boxpos = GetBoxPosition([bxnm]) Returnerer størrelsen til boksen <bxnm>, eller nåværende boks hvis du dropper argumentet.

<boxpos> vil nå inneholde både horisontal og vertikal størrelse for boksen. Disse ligger som 2 ord i boxpos, og kan plukkes ut med standardfunksjonen word():

```
xpos = word(boxpos,1)
ypos = word(boxpos,2)
```

ord = word(<streng>,<ordnr>) : Returnerer ord nr <ordnr> i strengen <streng>. Denne funksjonen kommer du til å bruke mye med Professional Page.

SetBoxPosition(<boxnr>,<x>,<y>) : Setter en boksen <boxnr>s posisjon til angitt x/y-koordinat.

boxsize = GetBoxSize([<bxnm>]) : Returnerer størrelsen på boksen <bxnm> eller nåværende boks. Resultatet vil være 2 ord med bredden først og så høyden.

SetBoxSize(<bxnm>,<bredde>,<høyde>) : Setter boksen <bxnm>s størrelse.

CreateBox(<xpos>,<ypos>,<bredde>,<høyde>,<vinkel>,[<boxnavn>]) : Lager en ny boks på angitt posisjon og med angitt størrelse og vinkel. <boxnavn> kan utelates.

La oss lage et lite testprogram. Dette programmet lager en ny boks rundt nåværende boks, som en slags ramme som står i en avstand 0.5 utenfor nåværende boks. Vær obs på at når jeg bruker avstanden 0.5 her, så er det uten benevnelse, og avstanden vil derfor være avhengig av om du har valgt cm, tommer eller annen enhet i *layout tools*.

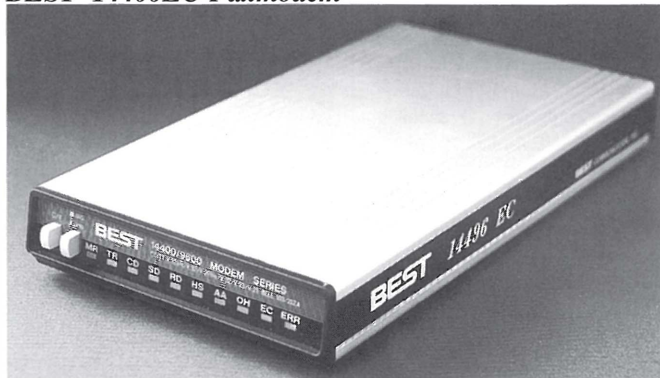
```
/* Finn nåværende boks */
boxnm = ppm_BoxNum()
/* Finn boksens størrelse */
boxsize = ppm_GetBoxSize(boxnm)
sizex = word(boxsize, 1)
sizey = word(boxsize, 2)
/* Finn boksens posisjon */
boxpos = ppm_GetBoxPosition(boxnm)
posx = word(boxpos, 1)
posy = word(boxpos, 2)
/* Lag en ny boks */
nyboks = CreateBox(posx-0.5, posy-0.5, sizex+1.0, sizey+1.0, 0, "Nyboks")
```

Det skulle vel være nok til at du kan begynne å eksperimentere litt? Så er vi tilbake neste nummer med mer spennende ARexx-stoff!

PS: Hvis du er så smart at du abonnerer på bladet vil du finne noen PPage ARexx-scripts laget av selveste redaktør Skogvoll(!) på månedens diskett.

Kjøp faxmodem nå kun kr 2990,-

BEST 14400EC-Faxmodem



BEST 14400EC

14400 Modem og Fax fra Best Communication gir deg det beste tilbudet på markedet i dag.

- V.32bis (data-overføringshastighet 14400bps)
- V.17 (fax-overføringshastighet 14400bps)
- Fullt G3 fax kompatibelt
- MNP 5 og V.42bis datakomprimering (57600bps)
- MNP 2 til 4 og V.42 feilkorrigering
- Fullt Hayes kompatibelt
- Godkjent av Statens Teleforvaltning
- Norges rimeligste modem kr 2990.-

(Bedre spesifikasjoner skal du lete lenge etter!)

Legg inn ordre i dag, etterspørselen er stor!

De beste produktene... de beste prisene!

Amiga 1200

Vår pris A1200 kun: **2995,-**

A1200 med 120MB Harddisk: **4910,-**

HD er montert og formatert, A1200 leveres med garantimerke.

Amiga CD32

Med Oskar og Diggers. De 5 første får også Caplex. Pris: **3100,-**

3,5" HD-kitt til A1200 (Gratis mont.)

Med vårt 3,5" harddisk-kitt, kan du montere hvilken som helst, 3,5" bred og 1" høy, IDE harddisk i din A1200. Kittet inneholder partisjoneringsdiskett, enkel og lettforståelig monteringsanvisnig, og alle nødvendige kabler. Alle kablene passer til kontaktene i A1200 (ingen lodding eller vansklige koblinger). Velg en av våre Western Digital harddisker under, og du får verdens beste harddiskløsning til din A1200. (Send maskinen til oss, og vi monterer gratis!)

Pris uten HD: **300,-**

2MB/s på A1200!

Western Digital er et amerikansk kvalitetsprodukt med 3 års garanti. Dette er harddisker med utrolig ytelse i forhold til pris. Overføringshastighet på hele 2MB/s på en A1200 (med fastram). Til sammenligning klarer Conner 1MB/s.

170MB 3,5" IDE64Kb cache < 13 ms **1620,-**

256MB 3,5" IDE "Editors Choice". PC-Magazine, juli 93 **1990,-**

343MB 3,5" IDE128Kb cache < 13 ms **2730,-**

420MB 3,5" IDE 128Kb cache < 13 ms **3730,-**

540MB 3,5" IDE 128Kb cache < 11 ms **4980,-**

Knalltilbud på Microbotics!

MBX1200z med klokke og 4MB RAM: **2690,-**

M1230XA 50MHz 030, 4MB RAM: **5780,-**

Rediger videofilmer på Amiga!

VideoDirector Styrer automatisk kopiering fra kamera til video. Med musen styrer du kamera og videospiller fra dataskjermen. Du sorterer enkelt videoklippene som skal kopieres, i den rekkefølgen de skal avspilles. VideoDirector forteller deg hvilken kassett du skal legge inn, søker automatisk, og spiller av klippet. Leveres med Kabel for styring av kamera og de fleste videospillere.

Gold Disk VideoDirector for Amiga: **1990,-**

G-Lock fra GVP

Vår pris: **3740,-**

Diverse produkter	*Pris*
US Robotics Sportser 14400 Fax/Modem	**3290,-**
Lasat Uinque 144 (14400) Pocket Fax/Modem	**3990,-**
170MB Quantum SCSI-II	**1813,-**
240MB Quantum SCSI-II	**2375,-**
525MB Quantum SCSI-II	**5936,-**
1,05GB Micropolis SCSI-2 10ms, 5 års garanti	**8738,-**
1,75GB Micropolis SCSI-2 10ms, 5 års garanti	**12588,-**
Fastlane Z3, SCSI-II kontr. Opp til 256MB RAM (Zorro-III)	**4290,-**
SyQuest 105MB 3,5" SCSI-II 14,5ms (utskiftbare plater)	**4125,-**
SyQuest 105MB 3,5" IDE 14,5ms (utskiftbare plater)	**3875,-**
105MB medier til SyQuest (utskiftbare plater til SyQuest)	**581,-**
4MB SIMM, 1Mbx36, 70ns, 72pin, single sided	**1650,-**
250MB SCSI Backup DC6000, passer til A4000	**2990,-**

Ordretelefon 55 101459

RING OSS, DET LØNNER SEG!

Alle priser er oppgitt eks. mva. Vi tar forbehold om mulige trykkfeil og prisendringer.

INDUSTRIDATA VEST

Osveien 33, 5050 Nesttun, Fax 55101459

OctaMED

Hold dere fast! Her kommer del 3 av vårt store OctaMED- kurs. I dag skal vi lære å sette sammen små-biter til en hel sang, og vi skal se litt på de forskjellige måtene å lagre sangene våre på. Med andre ord; når du er ferdig med denne leksjonen, så kan du lage en hel sang (om enn ganske enkel), lagre den, og hente den opp igjen senere, eller spille den på Workbenchen din!

ved Børn A. Lynne

Det er en absolutt forutsetning at du har lest og forstått del 1 og del 2 før du kaster deg over dette. Derfor: Har du gått glipp av Amiga Forum nr. 6 og nr. 7, 1993, så hiv deg på telefonen (755 26170) og få tak i disse to bladene. Og sørg for å tegne et års abonnement også, for dette kurset kommer til å fortsette en lang tid fremover!

Hvis du ikke har OctaMED Professional v5, så kan den kjøpes fra AM/FM for 295,-. Ring 67 594331 eller 22 352781. Hvis du har en gammel Amiga med kickstart 1.2 eller 1.3, så fungerer desverre ikke OctaMED v5 på din maskin, men du kan bruke OctaMED v4, som koster 195,- og har stort sett alle de samme funksjonene. AM/FM har også en serie med utmerkede instrument-disker for OctaMED.

Blocks = Byggeklosser

Sist gang lærte vi å hente inn instrumenter og sette noter inn i OctaMED's "noteark". Vi lærte hvordan vi kunne sette inn 16- dels noter eller 8-dels noter eller 4-deler, osv, ved å variere avstanden mellom notene. Vi lærte hvordan vi kunne lage flerstemt musikk ved å sette noter ved siden av hverandre i de 4 forskjellige "track"'ene som utgjør en "block". I dag bygger vi videre, og vi skal lære å sette "block"'ene sammen til en hel sang!

Når vi starter opp OctaMED, får vi se en tom block på skjermen. Den er nummerert 000, og har ikke noe navn, før du eventuelt velger Block Properties fra menyen, og setter et navn på den. Dette er ikke nødvendig, men kan være nyttig ettersom antallet blocker i sangen øker.

På skjermen din, like over selve "note-arket", ser du at det står: Bl.: 000/000. Dette omtaler vi heretter som "block-anviseren". Den viser at du står i block 000 av totalt 000 blocks.

B 000/000:

Hvis du vil lage en ny block, går du på Block-menyen, og velger New. Du kan så velge om du vil "Append" eller "Insert" den nye blocken. Hvis du velger "Insert", så blir den nye blocken satt inn med det block-nummeret som du har på skjermen akkurat nå, mens de blockene du har fra før av, blir forskjøvet ett nummer oppover. Hvis du derimot velger "Append", så beholder de blockene du har fra før av sine samme block-nummer, mens den nye blir lagt til på slutten. Dette siste valget er vel mest å anbefale, bortsett fra i helt spesielle tilfeller. Så kan du også velge noe som heter "Insert Def" og "Append Def". "Def" er forkortelse for "Default", som betyr "Standard". Hvis du velger bare "Insert" eller "Append", så får den nye blocken din de samme antall steps og tracks som den blocken som vises på skjermen din akkurat nå. Hvis du velger "Ins/App Def", så får den nye blocken din de "vanlige" standard antall steps og tracks, altså 64 steps og 4 tracks.

La oss nå si at du velger Block - New - Append Def. Det som skjer er at en ny block, nummerert 001 (husk; den gamle er 000), blir lagt inn i minnet til OctaMED. Du vil nå se at Block- telleren viser 000/001 som betyr at du står i block 000, av totalt 001 blocks. Det kan virke litt rart at det står 001 blocks, når du i virkeligheten har 2 blocks (!), men slik kan det bli når man starter tellingen på 000.

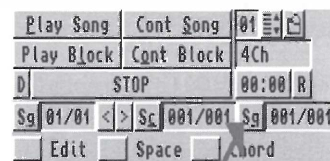
For å bla deg mellom de forskjellige blockene du har laget, bruker du SHIFT og Piltast Opp/Ned. Følg med på Block- anviseren og se hvordan du beveger deg mellom de forskjellige blockene. Dette her er det viktig å ha full kontroll på, og det gjelder å holde tungen rett i munnen, slik at når du setter inn noen noter, så gjør du det i riktig block! Hvis du har laget en del forskjellige blocks, så kan det være nyttig å spille begynnelsen av blocken før du begynner å forandre på den, slik at du vet at du er på riktig sted. Click på "Play Block" eller Venstre- ALT+L for å spille den block'en du ser på skjermen, og trykk på SPACE (ordskiller) for å stoppe spillingen.

Husk Block Properties vinduet, som du velger ved å gå på Block-menyen, eller bare ved å trykke Amiga+B. Der setter du navn på de forskjellige blockene, pluss at du setter hvor mange tracks og hvor mange steps det skal være i hver block. Til daglig bruk er det ikke vanlig å forandre antall tracks fra 4, selv om du kanskje i en spesiell block bare skal bruke 3. Den eneste grunnen til å gjøre dette er at du sparer bittelitt minne, og med mindre du har det *ekstremt* trangt med minne, så ikke bry deg med å forandre antall tracks til mindre enn 4.

Men antall steps er praktisk, og noen ganger helt nødvendig, å forandre. Hvis du ønsker å lage en block som bare varer i én takt for eksempel, da forandrer du antall steps til 16. (1 step = 1 16-dels note, altså 16 steps = 1 helnote (1 takt) , og 64 steps = 4 helnoter (4 takter)). Hvis du finner ut at du har laget en enkel block som bare gjentar det samme 4 ganger, så er det både praktisk og økonomisk å sette denne blocken til 1/4 av lengden, og bare gjenta den 4 ganger når vi skal sette blockene sammen til en sang. Og det er *det* vi skal igang med nå!

Da bygger vi...

La oss nå si at du har laget 3 forskjellige blocks, nummerert 000, 001 og 002. Den første inneholder bare en enkel trommerytme, den andre inneholder trommerytmen pluss en bass-gitar, og i den tredje kommer også noen andre instrumenter inn. Den første blocken er bare 16 steps lang (altså én takt), men den skal spilles 2 ganger etterhverandre før den neste kommer inn. Den andre blocken, der bass-gitaren kommer inn, er 64 steps lang (altså 4 takter) og den skal spilles én gang, før resten av instrumentene kommer inn også. Resultatet av dette vil bli en ganske kul sang-åpning som starter med bare trommer, så kommer en bass-gitar inn, og så kommer resten av instrumentene etter.

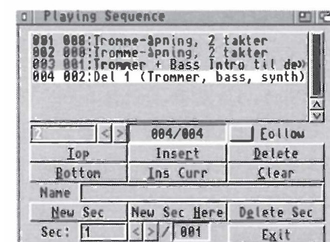


Trykk her for å komme inn i "Playing Sequence" vinduet, hvor du setter sammen blocks og "bygger opp" sangen din.

Trykk på Sq. Opp på skjermen kommer det et vinduet som du bruker til å bygge en hel sang av alle Block'ene dine.

Dette vinduet er det du bruker for å bygge opp sangen din av de forskjellige block'ene du har tilgjengelig. Du kan naturligvis komme inn og ut her når som helst, som du vil selv, og forandre på sangen så ofte du vil.

Du vil se at første gangen du kommer inn her, så står det bare én linje, og den spiller block 000. Så er sangen slutt. Men hvis du velger Insert eller Insert Curr, så settes flere linjer inn i rekken. Du kan bruke + og - tegnene til å sette hvilken block som skal spilles når, og en block kan selvfølgelig gjentas så mange ganger du vil. "Insert" setter inn Block 000, og du må selv bruke de to små pilene mot høyre/venstre for å sette riktig nummer på den. "Insert Curr" derimot, setter inn i listen den blocken som for øyeblikket er fremme på skjermen. I vårt tilfelle, med den sang-åpningen vi planla først, så vil block- listen se ut som på bildet under:



Her har jeg satt opp begynnelsen på en sang. Først spilles Block 000 to ganger, så spilles Block 001 én gang og så 002 én gang. Dette med "Sec" (Sections) skal vi lære om litt senere.

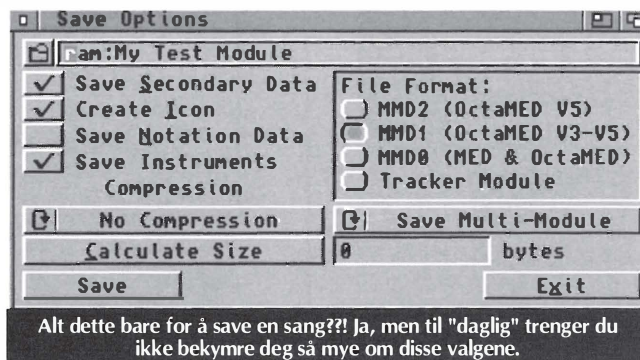
Nå kan du enten bare flytte dette vinduet litt unna, eller du kan lukke det igjen, og trykke på "Play Song". Du vil da høre alle block'ene dine spille i den rekkefølgen du satt opp i Play-Sequence vinduet. Hvis du ikke lukket igjen Play-Sequence vinduet, men bare flyttet det litt unna slik at du kom til Play Song-knappen, så vil du se at en lysende linje "følger" sangen gjennom de forskjellige block'ene. Dette er en praktisk funksjon som gjør det lettere å orientere seg i sangen.

Fortsette i morgen?

Nå som vi har lært å lage en "ordentelig" sang, skal vi også lære å Save, altså lagre, sangen vår, slik at vi kan ta den frem igjen i morgen og jobbe videre med den da. Nå er jeg helt sikker på at alle som leser dette allerede har vært inne og savet sangen sin, men OctaMED har et komplisert Save-vindu med mange forskjellige valg, og det er viktig at dere vet hva som er hva.

Først av alt, forskjellen på "Save" og "Save As". Funksjonen "Save" gjør rett og slett ikke annet enn å lagre sangen, med de samme valg og med samme navn, etc., som du valgte sist gang du brukte "Save As". Maskinen vet hva du har kalt sangen din, hvor du savet den, osv osv, og den rett og slett bare saver den, uten noen spørsmål. Men første gangen du saver, så vil "Save" fungere akkurat som "Save As", fordi du ikke har fortalt OctaMED noe om filnavn og de ndre valgene.

Når du kommer inn i Save-vinduet, så får du opp en file- requester, og du blir bedt om å fortelle OctaMED hvor du vil save sangen, og hva den skal hete. Når dette er gjort, blir du presentert med en hel bråte av forskjellige valg. Grunnen til at det er så mange valg, er bl.a. at det er mulig at musikken din skal brukes i en eller annen sammenheng - kanskje den skal spilles fra et Script i Scala - kanskje den skal legges inn som bakgrunnsmusikk til et slideshow - kanskje den skal være musikken i et spill - kanskje den skal "bygges inn" i et AMOS-program... Hvis du KUN skal bruke musikken din til å spille den inne i OctaMED, så kan du glemme veldig mange av disse valgene, og kun konsentrere deg om "Compression" valget.



Alt dette bare for å save en sang??! Ja, men til "daglig" trenger du ikke bekymre deg så mye om disse valgene.

Fil-formater

For at musikken din skal kunne brukes i f.eks, et spill, en demo, et AMOS-program, eller lignende, så kreves det at musikken er lagret i et format som forstås av applikasjonen som musikken skal brukes i. Derfor har programmøren av OctaMED laget mange forskjellige fil-formater, for å gjøre programmet så fleksibelt som mulig. Hvis du kun skal bruke musikken inne i selve OctaMED, og spille den derfra, så velg bare MMD1 eller MMD2, og tenk aldri over dette valget igjen. Men for de som kan få bruk for det, her er en beskrivelse av de forskjellige fil- formatene.

MMD0: Gammelt MED-format. Noen gamle applikasjoner kan kreve dette formatet, men sjansene for at du får bruk for dette formatet er minimalt. En OctaMED v5 sang kan miste kommandoer og egenskaper når du lagrer i dette formatet.

MMD1: Litt nyere MED-format, med litt fler av kommandoene etc. lagret. En OctaMED v5 sang kan miste kommandoer og egenskaper når du lagrer i dette formatet. Blant annet, blir bare de første 16 tracks savet, noe som er mildt sagt dumt hvis du har brukt fler enn 16 tracks.

MMD2: Det nyeste OctaMED formatet. Dette er det jeg anbefaler til vanlig bruk. Alt blir lagret, og kan forståes av OctaMED og OctaMEDPlayer.

SAVE INSTRUMENTS: Hvis du skrur av denne opsjonen, så blir KUN note-dataene lagret - instrumentene blir *ikke* lagret sammen med sangen. Når du henter denne sangen inn i OctaMED igjen, så vil OctaMED be deg om å sette inn de forskjellige instrument-diskene som trenges etter tur, slik at de instrumentene som sangen inneholder kan hentes inn igjen. Dette formatet er egentlig ikke særlig praktisk, hvis du da ikke har forferdelig dårlig med disk-plass. Det anbefales altså å la denne opsjonen være skrudd PÅ. (*Med* en hake.)

TRACKER MODULE: Et annet musikk-program som ligner veldig på OctaMED, og som heter ProTracker, har i mange år vært svært utbredt i Amiga-miljøet, og blant applikasjoner er det veldig mange som har innebyggedc rutiner for å håndtere sanger som er laget med Protracker. F.eks. spiller minst 99% av alle demoer ProTracker-sanger... for ikke å nevne Scala! Velger du dette formatet, så lagrer OctaMED en sang som "ser ut" for andre applikasjoner akkurat som om den er laget med ProTracker. Altså, ved å gå om denne muligheten, så har alle program som har støtte for ProTracker, også støtte for OctaMED.

SAVE SECONDARY DATA: Hvis dette valget skrus AV, så lagrer OctaMED *kun* de tingene som er helt nødvendig for å kunne spille sangen riktig; d.v.s. notene, block-sammensetningen, og instrumentene. Du mister slike ting som instrument-navn, block-navn osv. Til gjengjeld blir filen litt mindre, siden disse "unødvendige" dataene ikke blir lagret. Et eksempel: Hvis du lager musikk til et spill, så vil du mens du jobber med musikken hele tiden være avhengig av å ha block-navn, instrument-navn og hele greia, ellers blir det håpøst å orientere seg i sangen. Men når de som programmerer spillet skal legge sangen inn i spillet, så trenger de ikke disse tingene, det holder med akkurat de dataene som skal til for at sangen skal kunne spilles riktig. Og de er selvfølgelig interessert i å ha filen så liten som mulig, for å spare minne og disk-plass. Da bare saver du sangen din med "Save Secondary Data" opsjonen skrudd *av* når du skal gi sangen til spill-produsenten. (Sørg for å beholde en versjon med "Secondary Data" skrudd *på* også, for din egen del!)

Komprimering av filene

Hvis du skrur på "Compression" (Enten PowerPacker eller SFCD), så vil OctaMED ved hjelp av meget avansert matematikk komprimere dataene før de lagres. D.v.s. at en sang som normalt hadde tatt ca. 200 kilobytes på harddisken din, tar når den er komprimert kanskje bare 150 kb eller enda bedre, bare 100 kb. Men hvis du bruker denne funksjonen, så må du være klar over at sangen da ikke kan brukes i andre applikasjoner som ikke har støtte for disse komprimerings- formatene. Hvis du f.eks. komprimerer sangen med SFCD og forsøker å bruke denne sangen i et AMOS program, så er det store sjanser for at AMOS ikke skjønner bæret av musikk-filen, og antakeligvis ikke godtar den i det hele tatt.

PowerPacker er et meget utbredt komprimerings-format, og det finnes massevis av applikasjoner som kan bruke filer som er komprimert med PowerPacker.

SFCD er et annet format som komprimerer dataene litt "hardere", men til gjengjeld er det ikke mange applikasjoner som klarer å håndtere en sang som er komprimert i dette formatet.

Husk at hvis du bare lager musikk for å hente den inn i OctaMED igjen, og ikke har tenkt til å bruke musikken til noe "utenfor" OctaMED, så kan du godt bruke SFCD komprimering på alt sammen, for OctaMED klarer fint å hente inn igjen sangen, og den vil være akkurat som før. Og så sparer du masse plass på harddisken eller diskettene dine.

Nei, nå får det jammen holde for én dag. Jeg håper at vi ikke har gått altfor fort frem i dag, men husk at det er mye vi skal igjennom, og vår Ærede Redacteur vil vel kanskje ikke ha dette kurset gående til år 2000, så det er viktig at vi får lært deg minst én ting i hvert kurs. Hvis du ikke fikk med deg alt, les det en gang til, det pleier å hjelpe. Og sørg for at du har OctaMED på skjermen mens du leser, og utfør de forskjellige funksjonene etterhvert som du leser om dem, slik at du ser med en gang hvordan de virker.

Jeg hater lange avskjeder, så dere får bare ha det hyggelig og øve mye til neste gang, og vi sier: Adios!

En liten solskinns-historie fra AmigaExpo

Norges første rene Amiga messe er i skrivende stund nettopp avsluttet. For oss musikere var det kanskje ikke så forferdelig mye spennende som skjedde der. Jeg hadde vel kanskje vært litt for optimistisk på forhånd, og ventet release av nye spennende musikk-produkter osv., slik som vi er vant til fra de store messene i London etc, men så ble jeg altså minnet om at vi tross alt befinner oss i lille Norge, og med dette tatt i betraktning, var messen en udiskutabel suksess; om ikke spesielt med hensyn til lyd- og musikk-interesserte.

ved Bjørn Lynne

Capella viste stolt frem sin serie av Blue Ribbon's musikk-programmer, Bars & Pipes Pro og SuperJam. Programmereren av Bars & Pipes Pro var på besøk og holdt et foredrag om programmet sitt. (Det var ihvertfall meningen at han skulle gjøre det - men enten så gikk jeg glipp av det, eller så ble det avlyst, jeg er ikke sikker her...).
Så stod jeg der selv også, og demonstrerte litt Amiga/MIDI/lyd for interesserte - jeg hadde drasset med meg mer utstyr enn kanskje noen annen enkeltperson tilstede. Jeg viste litt bruk av OctaMED både med og uten MIDI-utstyr, og også Music-X, og det var riktig hyggelig å snakke med alle dere som ble nysjerrige og stakk innom.



På Amiga Expo viste jeg frem diverse musikkprogrammer på Amiga, og demonstrerte litt MIDI, Sampling, osv. I stativet: Roland S-550 (m/monitor) til venstre, Kawai K1-r II, Ensoniq SQ-R Plus, Art ProVerb. På bordet: en Amiga 1200, en Roland Juno-2, en Boss BX8, og et herlig kaos av ledning-spaghetti. (Foto: A.Røijen).

Så kommer vil også til det jeg egentlig ville nevne - min lille solskinnshistorie. Nå som Commodore har slitt litt i det siste, kan slike små gledes-stråler nok hjelpe litt på humøret. En fyr som kom innom meg på Amiga Expo hadde egentlig allerede bestemt seg for å kjøpe en 486 PC til musikk-bruk. Han hadde blitt fristet i det vide og det brede med harddisk-recording, multimedia, 50 MHz hovedprosessor og blah blah blah, og stakk egentlig innom meg bare fordi han ble nysgjerrig når han så alt musikk-utstyret jeg hadde rigget opp. Vi begynte å snakke litt løst og fast om datamaskiner og musikk, jeg viste ham OctaMED og lærte ham litt om MIDI, sampling og alt det der. Vel, enden på visa var at han etter en halvtime labbet rett bort til Spaceworld's stand, og kjøpte seg en Amiga 1200 med 80 MB harddisk, tok med seg Amigaen og OctaMED og gikk hjem!

Ja, slik kan det gå altså - det viser seg at Amigaen vinner brukere bare de potensielle brukerne tar seg tid til å høre på litt bakgrunnsinformasjon og skaffe seg litt lærdom før man blir helt betatt av utrykk som multimedia osv. "Kunden" det var snakk om her (hei, jeg vet at du også leser dette, for jammen solgte jeg deg ikke et års abonnement på Amiga Forum også! :-) begynte å tenke seg om litt, og fant ut at han skulle lage *musikk*, og ga egentlig blaffen i om han kunne sette igang en lyskaster fra sequenceren sin! I dag er han for fullt igang med OctaMED og legger allerede planer for å øke utstyret med synthesizere etc.

En bitteliten seier til Amiga-miljøet! Vi sees vel alle sammen på Amiga Expo '94? Og Spaceworld: you owe me one! :-)

OctaMED lærebok underveis...

Etter enorm etterspørsel, er RBF Software nå i full gang med å lage en OctaMED instruksjonsbok som er en slags mellomting mellom en vanlig "manual" og en opplærings-bok, med øvelser osv. Den vil hete "The OctaMED v5 Companion", og vil bestå av en bok og to disketter som også følger med. RBF sier at den vil bli tilgjengelig i desember '93, og norsk importør/distributør blir AM/FM (67 594331 eller 22 352781).

OctaMED Professional v5 har også blitt gitt en liten oppgradering, og siden den éne disketten som OctaMED kom på var helt smekkfull fra før av, kommer den nye oppgraderte versjonen på to disketter. De som kjøper den heretter får altså to disketter, og selv om det ikke er gjort noen viktige forandringer, egentlig bare ganske uvesentlige ting, kan de som allerede har kjøpt programmet fra AM/FM få en oppgradering ved bare å betale for diskett, porto og oppkravsgebyr (tilsammen 40 kr.). Send i så fall den orginale OctaMED Professional v5 disketten til AM/FM med beskjed om at du vil oppgradere til 2-disk versjonen.

Rimelig samling for MIDI-interesserte

AM/FM tilbyr nå en samling med ikke mindre enn 50 MIDI-sanger samlet på 3 eller 4 disketter, til den oppsiktsvekkende lave prisen 195 kroner. Siden det er jeg selv som driver AM/FM, vet jeg at jeg skal være særdeles forsiktig med å bruke disse sidene til å "reklamere" for egne produkter, men på den annen side, så synes jeg det ville være fryktelig galt å ikke nevne dette, siden det er noe ganske nytt for Amiga-eierne her i Norge, og det ville da være for ille om de av dere som er interessert ikke skulle få vite om det finnes. Derfor skal jeg forsøke å fortelle dere om denne samlingen på en helt nøktern måte (bare facts). En annen grunn til at jeg tar sjansen på å skrive om produktet uten å få altfor dårlig samvittighet, er at jeg selger det med en så lav fortjeneste at det knapt nok er verdt den tiden jeg bruker på å kopiere og sende diskettene.

De to ivrige AM/FM-leserne og -medarbeiderne Kevan og Gareth Craft har sittet inn i de sene nattetimer i mange mange måneder og arrangert forskjellige sanger for Standard MIDI- og Music-X filer. De har samlet alt dette arbeidet på 3 (Standard MIDI) eller 4 (Music-X) disketter, og selger nå disse diskene gjennom AM/FM, til en pris som er helt ugjenkjennelig for folk som har hørt seg for om prisen på MIDI-filer tidligere. Vanligvis koster bra arrangerte MIDI filer minst 70-80 kroner pr. stk. Av de 195 kronene du betaler for samlingen, går ca. 110 tilbake til Craft-brødrene, slik at de kan finansiere sitt videre arbeid. De planlegger allerede The MIDICraft Collection, Vol. 2.

MIDI-arrangementene kommer altså i enten Music-X format eller Standard MIDI Filer (format 1), slik at de kan brukes til alle Amiga MIDI programmer som jeg kjenner til. Når du bestiller, oppgir du om du vil ha Music-X eller Standard MIDI versjonen. Jeg vet ihvertfall at Standard MIDI filene fungerer på Dr.T's KCS, Bars & Pipes og Sequencer One. De fungerer forsåvidt på Music-X også, men da må de først konverteres, ved hjelp av det konverterings-programmet som følger med Music-X. Derfor, for å gjøre det lettest mulig for Music-X brukere, kan man altså få de ferdige Music-X filene hvis man ønsker det.

På diskettene følger det også med rikelige beskrivelser av hvordan MIDI-utstyret ditt skal settes opp, inkludert standard tromme-oppsett osv., og til og med tekstene til alle sangene følger med. Som sagt er det 50 sanger i samligen, og de varierer fra klassisk til pop/rock, blues, osv. Noen av låtene som kan nevnes er Toto's "Africa", Miles Davies' "All Of Me", Lionel Ritchie's "All Night Long", Michael Jackson's "Bad", Queen's "Bohemian Rhapsody", Bruce Springsteen's "Dancing In The Dark", The Bangles' "Eternal Flame", The Police's "Every Breath You Take", Bach's Fuge i D-moll, Whitney Houston's "Greatest Love Of All", osv. osv. osv... De aller fleste låtene er slike som "alle" kjenner til.

Jeg håper dere alle tar dette som en "informasjon" og ikke som en annonse. Skulle dere ønske å bestille samlingen, koster den altså 195 kroner, og bestilles fra AM/FM (Bjørn Lynne) på telefon 67 594331 eller 22 352781.

Video

ved Atle Røijen

Til og frakobling av utstyr på maskinen din kan ta knekken på et par viktige kretser. Denne gangen forteller vi hvordan du kan unngå problemer med dette, samt litt om Hi8-utstyr og båndtyper.

Problemer med Hi8?

Har du opplevd uventede problemer ved avspilling av Hi8-ME-tape? At bildet plutsellig dirrer, eller at du får vannrette bølgebevegelser eller striper i bildet? Har du spilt av den samme tapen i et annet Hi8-kamera uten å få de samme problemene? Da kan det hende at ditt kamera har problemer med å takle den spesielle ME-tapen. Det har vært en del problemer med båndføringen i Hi8-kameraer ved bruk av Metal Evaporated tape, dvs. den beste Hi8-tapen. Denne tapen har en veldig glatt overflate og tapen fremstilles ved en helt spesiell prosess hvor metall-belegget dampes på tapen. Tapen stiller store krav til driverket. Problemene har vist seg som "drop-outs"-liknende fenomener - dvs. lyse vannrette streker på skjermen i tillegg til "bildehopp" og vannrette bølgebevegelser. Problemene kan oppstå når belastningen på tapen blir spesielt stor som ved redigering med mye spoling, stillbilde ol. De samme problemene oppstår ikke hvis du bruker Metall Particle-tape (MP). I motsetning til med drop-outs, oppstår problemene bare ved avspilling - spiller du av tapen i et annet kamera kan det gå helt fint. Problemet skyldes materialet i en spesiell "tape-guide" i kameraets drivverk. Fra fabrikantenes side er man oppmerksom på problemet, og man bruker nå et annet materiale i "tape-guiden" i nye kameraer. Sony og Canon skifter automatisk denne tape-guiden når kameraer kommer inn til reparasjon. Har du problemer med liknende fenomener, bør du kontakte den forretningen hvor du har kjøpt kameraet eller ta kontakt med service-avdelingen til kamera-importøren. Ikke alle problemer skyldes "tape-guiden". Videohodene kan fortsatt bli "møkkete". ME-tape har ingen "rensende" effekt slik som MP-bånd har. Derfor leveres det som regel en rensekassett sammen med Hi8-kameraer. Bruk den før du "slår på stortromma" og kontakter verkstedet...!

Løsning på problemet

Du kan også "fjerne" problemet ved å benytte MP-tape. Den gir samme detaljoppløsning i bildet, men du får med litt mer bildestøy - korn i bildet og litt blassere farger. MP-tapen har blitt bedre etter hvert, og Fuji har utviklet en ny tolags MP-tape som kjører i "ME-posisjon". Dvs. den oppfører seg som en ME-tape. Denne virker veldig bra, og har fått gode tester. Det tyske magasinet, Video Aktiv, plasserer Fuji ME-position øverst på seierspallen i sin test av 14 Hi8-kassetter. Dvs. denne rager høyere enn ME-tape.

Båndtest

Jeg koster på meg å referere "testvinnerne" i testen til Video Aktiv (9.93). Fuji ME-position på topp, så kommer ME-båndene fra Sony og TDK. Båndet fra BASF hadde lavere "støytall", men høyere drop-out-tall. De beste MP-båndene kom fra Sony (HMP) og Maxell (XR-M).

MPEG kommer

Jeff Porter fra Commodores utviklingsavdeling fortalte på ASO at det vil komme et MPEG-kort til Amiga. Dvs. et kort som kan komprimere og kode levende video slik at du kan benytte videosekvenser i Amigaen - kople videokameraet rett til videokortet, "plug&play". Det var bare en hake ved det:
- Opptak på vanlig VHS og Video 8 blir for dårlig når det skal koprimeres. Du må benytte profesjonelle video-formater som input, fortalte Jeff Porter.
Der fikk vi den. S-VHS og Hi8 ville nok bli litt bedre, men Jeff Porter var usikker på om det ville bli bra nok. Vi kan fortsatt leve i håpet fram til en gang i -94 når kortet blir lansert.

Unngå trøbbel med CIA!

Vi som driver med video, kan lett sprenge Amigaen med alle koplinger! Videospillere, genlock, redigeringsutstyr sammen med den norske strømmen (og statisk elektrisitet) kan skape problemer.

Selv har jeg hatt en del problemer opp gjennom tidene. På Amiga 2000 og 3000 var problemet ikke så stort. Ble I/O-kretsen CIA 8520 (et tusenbein) sprengt, var det forholdsvis greit å vippe ut tusenbeinet og erstatte det med et nytt. Med Amiga 600, 1200 og 4000 stiller det seg litt anderledes. Disse maskinene benytter s.k. surface-mount (overflatemontering). Dvs. at nesten alle mikroprosessorene er limt/loddet fast til printkortet. Det betyr at de må på spesielverksted for at du skal få skiftet I/O-en. Det betyr: ventetid (postgang), lang arbeidstid (kr!) når garantien har løpt ut. Kjedelig. Hva skal du da gjøre for å unngå problemet:
Bjørn Engh hos Norsk Elektronikkservice (NES) setter opp følgende regler:

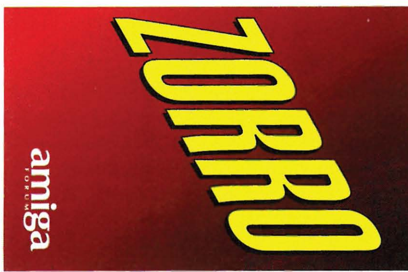
1. Slå alltid av strømmen på maskinen når du skal kople til noe annet! (Det er ikke tull).
2. Når du skal kople til video-utstyr bør du kople Amigaen i et støpsel med jording for seg. De andre enhetene koples til uten jord. (Dette gjelder også skriver ol.)
3. Når du monterer RAM-brikker må du være sikker på at de er riktig plassert før du setter på strømmen. Hvis ikke, kan du korsslutte maskinen.

Et tankekors for Bjørn Engh er at han har byttet I/O-kretser på mange maskiner hvor man har benyttet en parallell-switch-box. Den smarte lille boksen hvor du kan kople til to eller flere parallell-enheter og skifte mellom dem ved hjelp av en bryter. Her er det viktig at alle enhetene tar strøm fra samme uttak!



Bjørn Engh fra Norsk Elektronikkservice kommer med gode råd!

Dette er Zorro-kortene til spillet du finner midt i bladet. Klipp dem løs, selv om du hater å klippe i bladet. Selv om det er kort på både denne siden og neste side, trenger du bare å klippe dem fra hverandre på denne siden. Skulle dette stride mot dine grunnleggende prinsipper, kan du lage nye kort selv, evt. ved å kopiere siden på en kopimaskin!



















































Du har oppgradert maskinen med ny Kickstart og Workbench. Kast en gang til.

Abonnerer du på AmigaForum? Hvis ja, kast FEM ganger til!

Tips: ring og bestille et abonnement nå!

Du har fått låne et 68040-kort. Kast en gang til.

Du har fått en ny rask harddisk. Kast en gang til.

Du har fått matteprosessor! Men programmet ditt støtter ikke denne prosessoren, og alt blir som før. Stå der du er.

Du skal holde en multimedia-presentasjon med Scala, men har glemt dongelen. Stå over en omgang.

Paritetsfeil på terningene. Stå over en omgang.

Checksum Error på terningene. Stå over en omgang.

Disk Full. Slett unødvendige filer. Stå over en omgang.

Dette kortet er en viruskiller fra Safe Hex. Hvis du kommer på et virus-felt, slipper du å kaldstarte! (Gjelder 1 gang)

Du tok ut disketten før LED'en slukket. Stå over en omgang.

Du har kjøpt merkeløse disketter. Stå over to omganger mens du kjører DiskSalv for å berge filene!

Guru Meditation. Gå til Varmstart.

Du har en gammel Kickstart og Workbench. Gå til butikken og oppgradér!

I/O brikken 8520 er defekt. Gå til butikken og få en ny!

Du har fått virus på disken din. Finn fram en viruskiller. Gå til Kaldstart.

Du har gitt bort et piratkopiert spill til en kamerat. Gå til fengsel.

Nyeste versjon av yndlings-spillet ditt er kommet. Gå direkte til butikken!

Du har laget nytt virus. Gå til fengsel.

Noen har slettet Startup-Sequence fra disken din. Den du mistenker må gå i fengsel!

Du har lagd et fantastisk program, men den som leder spillet piratkopierte det, og må gå i fengsel!

I et ubetenksomt øyeblikk har du har solgt din Amiga og kjøpt PC. Gå direkte i fengsel!

Du startet pirat-BBS, men ble tatt av politiet med en gang. Alt utstyret ble beslaglagt! Gå tilbake til butikken for å kjøpe ny maskin.

Stå over tre kast mens du forsøker å kopiere over printerdrivere fra Workbench 1.3 Extras-disketten!

Du har kjøpt deg nytt modem, og slipper å vente på 'Snail Mail'. Kast en gang til!

Dette skjedde i 1993!

Her er en liten oversikt over hva som skjedde i demoverdenen (scenen) iløpet av året som gikk...

av Gard Eriksrud



Hvis noen er i tvil: Bildet ovenfor viser norske Spaceballs, som har både "State of The Art" og RAW på samvittigheten

NORGE

I Norge var det Andromeda, Avalon, Balance, Lemon og Spaceballs som utgjorde de mest aktive gruppene. Årets norske demo er selvfølgelig Spaceballs "State Of The Art". En demo laget helt på tampen av 1992, men vi tar den likevel i betraktning da det tross alt var denne alle snakket om i hele vår. Og om ikke Spaceballs skulle fånok omtale, gjør sikkert ikke diskmagget RAW saken noe dårligere...

DANMARK

Det er dejligt i Danmark, også for demo-grupper. Kefrens, Melon, Parasite og den danske delen av The Silents utgjør eliten, og ting ser ut til å holde seg slik. Kefrens var forresten gruppa som for alvor satte igang årets "dot-hysteri". Avtageren til vector-kubene som aldri går av mote... Årets danske nykommer er gruppa Orient. Danmark ligger veldig sentralt til for demopartyer, og er selve "partylandet" nr. 1! (Les reportasje fra The Party III i 2/94)



SVERIGE

Vi tar en titt over svenskegrensa, og kan konstatere at The Silents har det for travelt med å spille pinball til å hevde seg i toppen. "Something is wrong with The Silents" er årets beste fra svenskene, og var kanskje en treffende tittel på en Silents-demo? Sverige har imidlertid flere bra grupper på vei oppover, og vil nok markere seg sterkere i fremtiden.

FINLAND

Finnene, derimot, bruker ikke all tiden i badstua. Det er typisk for finske grupper at "de kommer og går", men når de først kommer er det BRA grupper vi snakker om. Vi tenker selvfølgelig på Virtual Dreams of Fairlight, som består av medlemmer fra gamle Offworld. Techno står sentralt for finnene i Virtual Dreams, og demoene de lager er av beste klasse både hva coding og design angår. (Det musikalske i technomusikk tør vi ikke innlate oss på å bedømme...) Dual Crew henger fortsatt med, selv om de er mest aktive påfeil maskiner, og med å vinne sine egne konkurranser!

ENGLAND

Engelskmennene led tilsynelatende et hardt nederlag da Anarchy ble oppløst tidlig på året. Men gamle Anarchy-navn har vært å se i nye grupper som Camel Corp., Voodoo, Effekt og Lemon. (Skjønner ikke hvorfor det er såpopulært å kalle opp gruppene sine etter grønnsaker. Datafolk er vel ikke de som har best peiling på slikt!) Årets demoer fra England er "A Rink Pink" og "Groovy". Begge utgitt av Lemon, og har en herlig blanding av effekter og flytende design. Fairlight er selve den Engelske legenden, og har antakeligvis scenens lengste meritt-liste å vise til! (...helt tilbake til introer på Spektrum-maskinene!)

IRLAND

Nerve Axis holdt på å få et kjent navn, men i november mistet de den beste coderen sin, noe som nok sender Irland tilbake til de mer ukjente scene-landene.

TYSKLAND

Hva er egentlig på gang i Tyskland? Gamle grupper som Sanity, TRSI, Analog, og Silents lever i beste velgående, men det er ingen som slipper demoene vi vet de er istand til å lage... Derimot ville vi ikke gjettet at Nuance skulle bli gruppa som laget årets beste fra Tyskland! (Nå må det nevnes at WOC-partyet til Silents ikke var avviklet da denne artikkelen ble laget!)

ØSTERRIKE

The Jungle, et av de beste diskett-magasinene, er hva vi forbinder mest med Østerrike for tiden. The Jungle utgis av Damian, som sammen med Manitou utgjør grupper som har tatt over rollen til landets gamle elite. (S!P & Grace)

POLEN

Årets nykommer-land! Mad Elks (!) har satt langt mer etablerte grupper grundig på plass. Hiron og Isch Crew er lovende talenter, stiftet iløpet av året. "Technological Death" av Mad Elks er historiens beste polske produksjon. Techno sådan, i tilfelle det skulle være noen tvil...

FRANKRIKE

Frankrike har aldri stått sentralt i scenen. Alliance of Quartex viste seg å være et kort blaff. Imidlertid er det blitt bra liv i gruppene Digital og Nova. Sistnevnte leverte nylig en meget solid AGA-demo, som bortsett fra div. viner var høstens beste fra Frankrike!



BENELUX

Det er mange aktive grupper i disse tre EF-landene, men siden 90% konsentrerer seg om cracking får vi nesten unngå å rose dem for aktiviteten. Den nederlandske perlen Jetset gikk iløpet av sommeren inn som sub-gruppe under Skid Row.

TYRKIA

Bronx, Styx, Qonqu og Aminox. - Alle tyrkiske grupper hvis aktivitet har satt den tyrkiske scenen påkartet. Bronx er eneren, med medlemmer fra en rekke land. Mest kjent for sin pack, samt sitt diskmagg med den begredelige tittelen Cemetery News...

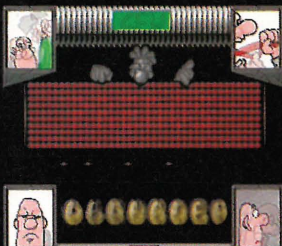
AUSTRALIA

Til nå har vi bare forbundet Australia med BBS-virksomhet. Inntil det pussig nok dukket opp en Australsk demogruppe ved navn Kronical! Iløpet av året har de utgitt demoer, introer og packs. De har også annonsert at et diskettmagasin snart vil være klart, så vi får vente og se...

Demoer vi husker

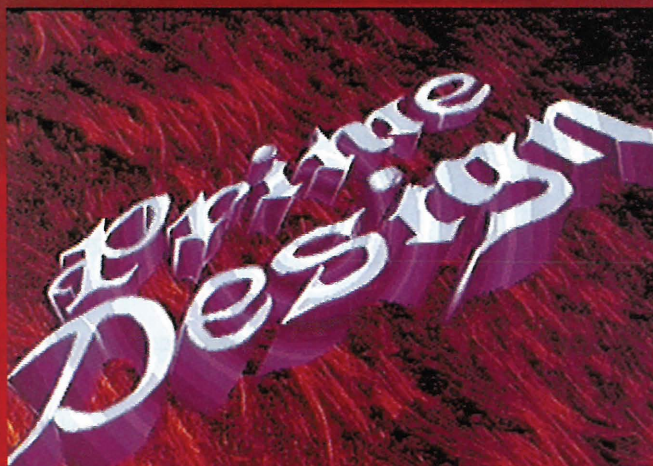
The Party III

De beste demoene fra 1993 er antakeligvis ikke nevnt på denne siden! Dette fordi The Party III må avvikles først, en begivenhet som ikke er overstått før i slutten av denne måneden. Erfaringsmessig vil demoene fra The Party III dominere mye av hvilke trender vi kan vente oss i 1994. Det er selvfølgelig uhyre vanskelig å spå i dette, men skal vi tippe tror vi det blir satset på en blanding av digitalisert dansing og techno-effekter. Nye og mer kompliserte dot-effekter vil vi sikkert se, kanskje sammen med fraktaler. Raytracede effekter har vært det store i 40k introer det siste året, og vil sikkert dukke opp nå også.



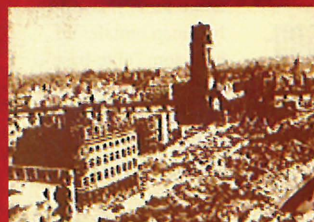
Årest morsomste demo!

Humoren har bestandig stått sentralt i demoer, men iløpet av dette året har det blitt lenger og lenger mellom hver gang noe skikkelig morsomt har dukket opp. Visst har det vært noen gullkorn, men noe videre utover åstappe meloner (Les: Melon Dezign) i toaletter eller åkline dem utover pyramider har vi ikke sett. Derfor kårer vi årets morsomste til å være Buddha's megademo. Et opplegg i Budbrain-stil, eller skal vi heller si Buddhbrain-stil?

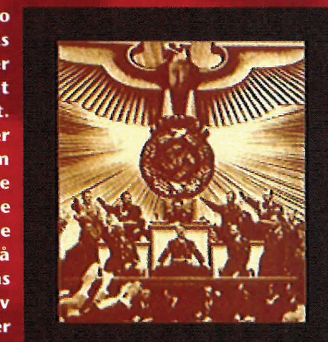


Årets beste demo!

Vi VET vi får både grafikere, programmerere og musikere på nakken for denne utmerkelsen. Likevel står vi med beina godt plantet i bakken når vi utroper Prime Design til gruppa bak årets demo. Aldri hørt om Prime Design sier du? Kan nok sikkert stemme det, for noe kjent gruppe er det ikke snakk om. Årets demo er nok heller ikke så utbredt som den BURDE ha vært. Vi snakker egentlig om en ny måte å bruke demoer på. Å få frem et budskap! Ok, før det hele blir altfor tungt får vi fortelle at det er en antinazi-demo Prime Design har laget. Et alvorlig tema for en demo. Siden vi har følelsen av at de færreste har fått med seg denne, tar vi en kort review:



Demoen åpner med en Prime-logo som står på skjermen mens demoen loader. En litt dyster melodi starter, etter du har valgt mellom tysk eller engelsk tekst. Deretter får vi vekselvis opp bilder eller tekst som beretter om tyskernes deltakelse i den andre verdenskrig. Vi ser tildels groteske bilder av fangeleire og bombede byer, før demoen tar en titt på hva som foregår i dagens Tyskland. Scannede bilder av nynazistiske aktiviteter forteller sitt, sammen med tekst mellom bildene. På slutten ser vi bilder av nedbrente flyktningemottak, før det stilles spørsmål om hva slags fremtid vi går imøte... Alle med snev av samfunnsinteresse, burde på en eller annen måte være beveget av demoen på dette tidspunktet! Et stort spørsmålstegn dukker opp, og forsvinner innover idet et dødningehode fader inn, og en laaaang scroll starter.





Vi kårer denne demoen til årets beste fordi den setter fingeren på et svært aktuelt og alvorlig tema. Det er faktisk lov å bruke demoer til noe annet enn å imponere med effekter!

ÅRETS MEST USAKLIGE DEMO

Årets mest usakelige må være "T-Skjorte" demoen fra Virtual Dreams. I 10 minutter ser vi den digitaliserte ryggen på en kar med T-skjorte, som tråkker rundt inne i en hall. Greit nok, men etter 1 minutt har du sett (og ikke minst hørt!) mer en nok!



Årets verste demo!

Her er det absolutt ingen tvil. Da vi første gang hørte Bannasofts hjerteskjærende samplede røst, akkompanjert av elgitar (på solcelle?), trodde vi sivilforsvaret testet varslings-sirenene. Men det var altså den danske Melon Dezign coderen som forsøkte seg på en Guns'N Roses melodi - eller var det Vikingarna? Ikke godt å si, for Bannasofts mandige røst er i det hele tatt et par hakk for mandig... Nåja, om det skyldes et hormon eller ti for mye, dansk aksent eller bare dårlig sampling, er vi ikke sikre på. Levenet hørte ihvertfall sammen med Melons Beverly Hills demo, som herved er utropt til årets DESIDERT verste!

Årets minste demo!
Årets minste demo var så liten at vi knapt registrerte at franske Nova var gruppa bak...

Avis-underholdningen fortsetter!

Ikke før både VG og Dagbladet har tråkket i salaten med sine latterlige oppslag om norske "hackere", kommer Bergens Tidene (BT) og topper alle mulige kransekaker!

av Gard Eriksrud

BT slo til med kjempeoppslag om de halvåpne "hacker"-basene i Norge. Skjønt, de har ikke større peiling enn at de blander sammen elementære uttrykk som "hacker" og "cracker". En cracker er som kjent en person som tar bort kopi-beskyttelsen fra et spill. Hvor er sammenhengen med "hacker"? Dermed forsvinner alt som måtte hete troverdighet før man i det hele tatt har lest igjennom det hele. Hvorfor er det bestandig uvitende journalister som må sette sammen slike artikler?
Amiga-basen "Hack'N Hard" var selve offeret til BT. Vi tviler ikke et sekund på hvorfor akkurat denne basen ble valgt ut blandt alle de andre, og priser oss lykkelig over at vår egen base heter noe så harmløst som AmigaForum BBS...

BT's artikkel var så totalt forvirrende at vi tillater oss å kommentere de mest skrekkelige påstandene:

- En "cracker" har lite, faktisk ingenting, til felles med en "hacker"!
- Det norske BBS-miljøet er ikke mer kriminelt enn at det står for ca. 0% av antall begåtte lovbrudd årlig! Det må BT nesten finne seg i...!
- Det er ikke ulovlig å diskutere "hacking" på en base. I Norge har vi noe som heter ytringsfrihet! (Akkurat det har BT tydeligvis funnet ut allerede!)
- På sjargongen kaller man Televerket for "Stjeleverket". Ordet "Teleherket" tror vi BT har funnet på selv! (Man er tross alt avhengig av telefonlinjer...)
- BT har helt rett når de hevder at det florerer hundrevis av filer som beskriver forskjellige måter å svindle Televerket. Likevel kunne BT i samme slengen ha fortalt at 99% av dette er så lite anvendbart at det trygt kan karakteriseres som skrot.
- De "halvåpne" basene BT påstår det er så mange av, er vel akkurat like åpne som AmigaForum BBS! På vår "halvåpne" base har vi nemlig en redaksjonskonferanse som ikke er åpen for alle og enhver!
- Vi er meget usikre på hva slags "hard opptaksprøve" BT måtte "bløffe seg gjennom" ved besøket på "Hack'N Hard". Vi har ringt basen, og den "harde opptaksprøven" bestod i å taste inn navn og adresse... Avansert nok for noen, kanskje?
- Såkalte "elite-baser" har ikke mer med hacking å gjøre enn andre baser måtte ha. Når man omtaler en base som "elite-base", mener man at det er piratkopier som blir distribuert der.
- BT hever at finnes omkring 2500 aktive hackere i Norge, en påstand vi har store vansker med å imøtekomme. Dersom vi tar meget sterkt i, og sier at det er 20000 aktive privatpersoner med modem her i landet, skulle altså hver 8. person være hacker... Vi tror det stemmer mye bedre at maksimalt 1 person av 500 modembrukere kan tildeles tittelen hacker.
- Dersom BT virkelig hadde fått noe som helst ut av oppskriften på "slik bygger du en bankkort-leser", tror vi at journalisten som skrev artikkelen akkurat nå hadde slappet av på ei øy i syden, fremfor å skryte av informasjon han ikke forstår noe av!
- Hvis BT har rett i at basene legges ned hver eneste uke, hvordan skal da brukerene vite hvor de kan ringe? Vi bare spør...

- Hadde oppskriften virket, hadde han vært på Maldivene!

Hva er en hacker?

Det er to måter å definere en hacker. Ordet i sin rette betydning har med ulovlig inntrengning på databaser å gjøre. Da mener vi INNTRENGNING, ikke cracking, kredittkortsvindel, distribusjon av ulovlig programvare, eller alle andre saker enkelte blander inn i uttrykket..

Den andre måten å definere en hacker på, går i mer positiv retning. Hvis noen f.eks sier "Woow, han er rene hackeren" menes f.eks at vedkommende har skikkelig peiling på data. (Slik som medarbeiderene i AmigaForum?)

LOVE

er et nytt norsk diskettmagasin, som egentlig er forkortelsen for "List Over Viking Enticement". Det som skiller LOVE fra alle de andre diskett-magasinene, er at det kun tar for seg BBS-saker. Førsteutgaven som kom ut i oktober, handlet utelukkende om den norske deltakelsen i BBS-verdenen. Der var det blant annet et intervju med en av sysopene som har stått frem i avisene. - Han sa han angret!

DIREKTELINJER

Har du noen gang drømt om å ha en direkte linje mellom deg og en base? En linje du kunne bruke døgnet rundt uten å betale tellerskritt? Nå er dette mulig! Televerket har nylig kommet med en nytt tilbud kalt "leid analog telefontype-samband". Dette fungerer på den måten at du får en linje som kun kan benyttes mellom to steder. For eksempel mellom deg og en base. Televerket forteller at linjene er støyfrie. Linja kan være ibruk døgnet rundt, men du betaler ikke mer enn en fast pris per kvartal. I tillegg kommer installering.

Pris for totrådslinje:

Avstand	Kvartalspris eks. mva:
0 - 1 km	Kr. 1100.-
3 - 10 km	Kr. 1500.-
11 - 20 km	Kr. 3500.-

Oppkoblingspris begge steder er kroner 1040.- eksl. mva.

BASE Sjekken

"Har du lest for mye i Dagbladet", spurte en oppgitt sysop etter å forgjeves ha forsøkt å overbevise en trangsynt bruker om at det ikke er ulovlig å benytte offliner! Når AmigaForums Base-Sjekk er igang, har vi ingen skrupler når det gjelder å teste baser såvel som tålmodigheten på sysopene!

Falling BBS

Telefon: 69 25 61 17
Sysop: Christopher Naas

Brukervennlighet



- Har du lest for mye i Dagbladet?

Han fikk seg nok en god latter, sysop Christopher Naas, da AmigaForums "testbruker" hardnakket påstod at bruk av offliner var første skritt mot telesvindel! Egentlig spurte vi bare om overføringshastigheter, men hjelpsom som sysopen på Falling BBS er, skiftet vi raskt tema. Fristelsen for en grundig tålmodighets-test ble derfor stor, men Naas kunne kunsten å hjelpe den mest håpløse bruker. De fleste sysoper hadde nok gitt opp allerede etter de første spørsmålene, for ikke å snakke om å benytte sjansen til å komme med noen saftige spydigheter! All ros til Falling BBS, for å ta godt vare på brukerene. Erfarne som uerfarne!

Oppsett



Kjedelige menyer og logoer!

Vi gir Falling BBS dumpkarakter for bruken (eller mangel på bruk?) av farger og design i menyene. Utrolig kjedelig! En annen ting er at du som ny bruker automatisk er medlem av hver eneste konferanse. Dette er ikke helt bra siden det kan ligger opptil 50 uleste meldinger i hver konferanse! Personer med 2400-modem eller som mangler harddisk, får det "gøy" når de henter ned meldingene! Fri fil-ratio er imidlertid det som berger Falling BBS fra en enøyet terning!

Filer



Hva med en ny viruskiller?

Fil-utvalget dekker de fleste kategorier, selv om det ikke er spesielt stort. Derimot er sågodt som alle filene av ny dato, men likevel er det alvorlige mangler! Det er f.eks for dårlig å ikke by brukerene på en eneste skikkelig viruskiller! Falling BBS er offisiell base for Amiga Report. Et slags cli-basert internasjonalt diskmagg, som skriver om nye Amiga-produkter m.m.

Konferanser



Skremmende høy aktivitet!

Til å bare ha en linje, er det skremmende høy aktivitet påFalling BBS. Når du (dersom du) endelig får noe annet enn opptattsignal, ligger det en haug med leste meldinger og venter - selv om det ikke er mer enn et døgn siden du sist var innom! Falling BBS har flere konferanser hvor du finner interresante meldinger hentet fra den store internet-verdenen. Ganske unikt og ypperlig tilbud å legge ut slik til brukerene!

Totalt



Vekk med gul-røde menyer!

Det som ødelegger for topp-karakter til Falling BBS, er de stusselige menyene og logoene. Dette er bare bagateller som lett kan ordnes, så vi forstår ikke hvorfor det ikke blir brukt litt tid på å "pusse opp" basen. (Hvis det skulle være noen tvil, er vi altså ikke tilhenger av disse gul-røde menyene!) Falling er en av de mest aktive rene Amiga-basene i hele Norge, og skal berømmes for dette. Det skal også sysop, som absolutt passer i rollen!

Oversikt over norske Amiga-BBS'er

Board	Nummer	Sysop	Gruppe	System	Hastighet
ABBS Support	22277176	Geir I.Høsteng	-	ABBS	14.4
Alcatraz	77695151	Micro-Pal	Alcatraz	CNET	14.4
Alta Floppydisco	78440469	Stian Eliassen	-	ABBS	14.4
AmigaForum BBS	75562764	Stein Haugen	-	ABBS	14.4
AmigaZone	37091858	Roger Vikenes	-	ABBS	14.4
Byte Bazaar	74248815	Geir Belsås	-	ABBS	12.0
Colosseum #1	22224425	Rincewind	-	CNET	14.4
Colosseum #2	22712975	Rincewind	-	CNET	2400
Crusaders #1	63833980	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	2400
Crusaders #2	63833981	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	14.4
Crusaders #3	63833982	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	12.0
Crypt	72581052	Mr.T	Cadaver	ABBS	14.4
Dark Secret	22508551	Pathseeker	Cadaver	ABBS	2400
Digital P...	78953014	Tor Hansen	-	ABBS	16.8
Dream Of P...	64944683	Jens Madsen	-	ABBS	14.4
Extacy	22743053	Mr.Man	SMS	ABBS	14.4
Falling	69256117	C. Naas	SSD	ABBS	14.4
Fatlandia	69336776	Fatman	-	ABBS	9600
Green House	56184564	Black Tornado	The Guts	ABBS	14.4
Hack'n Hard	77073118	Decker	Cadaver	ABBS	2400
Home Of Amos	78471042	Dr.Ice	-	ABBS	14.4
Hotter Than...	22746439	Pitcher	Epidemic	CNET	14.4
Illegal Action	64867738	The Raven	SMS	MBBS	9600
Leikestove BBS	37158474	Belecthor	TSFME	CNET	9600
Madhouse	22371974	Martin Myhre	Agency	ABBS	14.4
Magic Circle	57851059	Martin Nore	-	MBBS	14.4
MatchBox	32825330	Lars N. Nilsen	EON	MBBS	14.4
Mediafoto #1	22687176	Bjørn Melbye	-	MBBS	9600
Mediafoto #2	22687557	Bjørn Melbye	-	MBBS	9600
Middle East	32721024	Goblin	Vision	AMIX	16.8
Midnight Caller:	22680671	Jotes	Fraxion	CNET	14.4
Monami	69182224	Endor	Pitza	ABBS	14.4
Nes BBS	62353406	Exlex	Nirvana	ABBS	2400
Pure AGA	55916244	Johnny Bjørkly	TD	MBBS	9600
Prodigy	70150489	Marque C.	-	ABBS	14.4
Rodeløkka	22380949	Arvid Johansen	-	MBBS	14.4
Shadowdale	56333995	Ecstasy	-	ABBS	14.4
Silwerhawk	64934100	Decoy	BDZ	ABBS	14.4
State Of Love	22350902	A. Kristiansen	Agency	ABBS	14.4
The Future	55560186	Death Warrior	-	ABBS	14.4
ToonTown	61190355	OnLine	Compact	MBBS	14.4
Total Dest.	75772683	S. Forshaug	TD	ABBS	14.4
Trashcan	22257478	Terje Hagen	Epidemic	ABBS	16.8
Vice	22732787	Thomas Vestly	-	ABBS	14.4
Ultima Thule	77684999	Tommy Larsen	-	ABBS	14.4
WarZone	63802038	Hellfreak	BDZ	CNET	14.4
Zippy Sweet	33777244	Zipper	Ancient	MBBS	9600

Denne lista er en gjengivelse av baselista LOVE. Dersom du har rettelser, leverer du disse påToonTown MBBS, som er support-base for LOVE.

```
i diskusjonene altså?
-
jepp. har du en offliner ?
-
jeg?
-
du.
-
hva mener du?
-
har du en offliner? et program som lager scripts som sender opp beskjeder,
henter filer osv. for deg slik at du ikke behøver å gjøre alt slik selv, og
sparer på tlf. regningen.
-
nei, jeg vil ikke svindle televerket!
-
det er ikke q svindle. det går bare mye raskere å være her inne.
-
vel, jeg synes det høres noe "svidd" ut. vil helst ikke ha noe med slike
saker å gjøre!
-
hvorfor ikke? du ringer da på vanlig måte. eneste er at du ikke selv skriver
 hva som du skal gjøre på basn mens du er online, men gjør det hjemme, uten
at modemet er på. når du så ringer, gjør programmet automagisk alt det du ha
 bedt det om raskere enn du selv kan skrive.
-
det høres jo fint ut, men jeg har hørt om folk som har blitt bustet så jeg
tar ikke sjangsen på det her!
-

NComm 2.0              69256117              00:54 00:29
```

Public Domain

Public Domain (PD) er betegnelsen på programvare som kan distribueres fritt. Den største samlingen av PD er Fred Fish-samlingen. Den består pr. i dag av 910 disketter! Og det kommer stadig flere. Det går nesten ikke en måned uten at nye Fish-disketter ser dagens lys. På disse diskettene kan man finne nesten alt, fra assemblere til animasjoner, fra spill til samplet musikk. På hver diskett ligger det flere forskjellige programmer.

av Stig Ove Johnsen

Fersk fisk

Her har vi samlet noen av de nyeste PD-programmene i to pakker.

LazyBench

LazyBench er et verktøy for late folk som har en harddisk proppet full av alskens flotte ting, men som er vanskelige å nå tak i fordi de er begravet langt nede i skuffer som ligger i skuffer som ligger i skuffer.... Versjoner for både OS 1.3 og 2.xx følger med. LazyBench for OS 1.3 åpner et lite vindu på Workbenchen og gir deg en fullt konfigurerbar meny som lar deg lett få tilgang til opptil 30 programmer og applikasjoner. LazyBench for OS 2.xx legger seg inn i "Tools" menyen og venter i bakgrunnen som en "Commodity". Versjon 1.01/1.10 (OS 1.3/2.xx). Laget av Werther 'Mircko' Pirani.

PrtSc

Har du oppdaget at det finnes en PrtSc-knapp på tastaturet ditt som ikke virker i det hele tatt? Hvis du noen gang har hatt lyst på en PrtSc (Print Screen) knapp som virker så er dette programmet noe for deg. Krever OS 2.0. Versjon 1.08. Inkluderer assembly-kildekode. Laget av Jan Hagqvist.

ARoach

Når du starter dette programmet, så dukker det opp en hel haug med kakerlakker (!) på skjermen din. De kravler rundt til de finner noen vinduer som de kan skjule seg bak. Flytter du et vindu så springer de videre til et annet.. Krever OS 2.0. Versjon 1.0. Inkluderer kildekode. Laget av Stefan Winterstein.

Columns

Lar deg skrive ut tekst i kolonner og bruker forskjellige komprimeringsmåter. Gir deg opp til 160 bokstaver per linje og 180 linjer på en standard A4 side. 5.6 ganger flere bokstaver enn vanlig, men fremdeles lesbart. Kompatibel med OS 2.0 og 3.0. Versjon 2.5. Laget av Martin Mares og Tomas Zikmund.

Popper

Bytter ut de vanlige Intuition menyene med popup menyer som dukker opp under muspekeren istedet for på toppen av skjermen. Versjon 1.1. Laget av Pierre Dak Baillargeon.

Less

En tekstfil-leser. Less har funksjoner som du ikke finner i andre tilsvarende programmer for Amiga. Det kan bruker "pipes", godtar multiple filnavn, og har mange lettvinte funksjoner for å bevege seg teksten. Kan f.eks brukes inne i et CLI-vindu. Versjon 1.6Z. Inkluderer kildekode i C. Laget av Ray Zarling et. al.

MultiUser

Lar deg lage et Unix-lignende miljø der du kan ha flere forskjellige "brukere". De forskjellige brukerene kan ikke slette hverandres filer, kan ikke lese andres "private" brev.. Dette virker selv om flere brukere jobber på den samme maskinen samtidig (via en terminal som er koblet til serieporten). Versjon 1.4. Krever OS 2.04 og en harddisk. Laget av Geert Uytterhoeven.

PowerData

Patcher AmigaDOS slik at alle programmer kan lese og skrive til filer som er pakket med PowerPacker. Dette er fullstendig usynlig for programmene. Versjon 38.200. Krever OS 2.04. Laget av Michael Berg.

HFK

En klokke som ser ut som om den er en del av rammen på Workbenchen din. HFK bruker bortimot 0% av CPU tiden. Versjon 39.35. Krever OS 3.0. Laget av Herbert West.

GadLayout

Et system for å lage "gadget"er som er sensitive for fonter og "locale". Merk at dette ikke er en grafisk editor, men et sett av rutiner for programmerere for å ha større kontroll over prosessen med å lage et grafisk grensesnitt. Versjon 36.22 r1.6beta. Inkluderer kildekode og et program-eksempel. Laget av Timothy J. Aston.

GadOutline

Et delt bibliotek laget for å gi programmerere en måte å lage et font-uavhengig grafisk grensesnitt på. Tar blandt annet hensyn til detaljene med å plassere eksakt de forskjellige elementene av skjermen. Versjon 2.0. Inkluderer noen eksempler. Laget av Dianne Hackborn.

AssignManager

En ny "prefs"-editor som håndterer alle dine egne "assign"er på en enkel måte. Du trenger ikke lenger skrive dem i user-startup filen. Versjon 1.00. Laget av Matt Francis.

Disse ferske programmene kan du nå bestille fra oss som "FORUM(8)-pakke"!

Hvordan bestille?

Katalogdisketter
En oversikt over hva som befinner seg i Fish-samlingen kan bestilles fra oss. Bare send 20kr i frimerker, så får du katalogdiskettene i posten i løpet av kort tid.

Priser: (pr.stk)
1-9 disketter: 25,-
10-> disketter: 22,-
Pakketilbud: 198,-

+25 kr for pakking og porto.
+16 kr ved oppkrav.

Beløpet kan betales på forskudd over postgiro-konto: 0824 0790670
Skriv bestillingen direkte på postgiro-blanketten.

Alternativt send oss en liste over de diskettene du vil ha, og vi sender deg dem i oppkrav.

Diskettene bestilles fra:
Grafisk Presentasjon
Postboks 524
7001 Trondheim
Tlf/Fax: 73 53 12 17

Vi har ikke produsert denne programvaren, og tar derfor ikke noe ansvar for å få programmene til å virke. Noen programmer krever litt mer enn bare å klikke på et ikon med musen. I slike tilfeller så medfølger det tekstfiler på engelsk som forklarer hva som må gjøres. Endel av programmene som er i Fish-samlingen forutsetter at man har en viss kunnskap om hvordan bruke Amiga'en.

SE NESTE SIDE FOR EN OVERSIKT OVER PAKKETILBUD!

Pakketilbud

For å gjøre det enklere for deg, har vi satt sammen noen (10 disketter i hver) med program innenfor spesielle kategorier. Pris pr. pakke: kr. 198,-

Begynnerpakke A

Denne spillpakken er særlig beregnet på de som er litt ukjent med hvordan Amiga brukes. De trenger ingen form for utpakking, men kan startes direkte etter at Workbench er startet opp.

HeadGames
Shoot-em-up spill.

Up&Down
4-på-rad spill.

Mosaic
Hodebry.

AirAce
Shoot-em-up spill.

Megaball
Ball-type spill.

Domino
Standard dominospill.

FlipIt
Othello type spill.

Rescue
Shoot-em-up spill.

LittleBoulder
Action spill.

ThinkAMania
Brettspill med flott grafikk.

PacMan
Pacman-spill med 25 nivåer.

Spillpakke E

LastRefuge
Action spill.

ReflexTest
Matematikk spill.

Wangle
Vanedannende hjernegym!

Yacht
En versjon av Yatzy!

Euphorion
Action spill.

Snake
Gammel klassiker! Krever WB2.0.

ShuffleRun
2 mannsspill med mange nivå.

TankHunter
Actionspill for to spillere.

ASokoban
Sokoban for Amiga. Har 85 nivåer. Krever WB2.0.

Asteroids
Klassiker. Shoot-em-up.

Spillpakke F

Galaga
Action spill.

Fleuch
Konsentrasjons spill.

MEM
Hukommelsestrening!

UChess
Avansert sjakkspill med flott grafikk! Krever minimum en 68020-basert Amiga med WB2.0 og 4MB ram.

ReflexFinal
Nye matematiske utfordringer!

MiniPac
Mini-pacman på Workbench'en!

RoachMotel
Action spill.

Egypt
Labyrintspill for to spillere.

NetHack
For de som er tilhengere av strategi- og fantasispill.

SSW
Action spill for 2 spillere.

Mix A

Sammensatt pakke av spill, demoer påkomersielle spill, melodier og mange flotte bilder. 10 disketter med ren moro!

Multimedia A

MapTrix
Automatisk bakgrunns-generator! Fargesprakende bilder genereres vha. fraktaler. Mange valgmuligheter (bl.a. fjell, skyer, bølger, emboss, konvolusjon), lett å bruke.

FM-synth
Synthesizer for din Amiga! Seks operatorer, sanntids LFO, editerbar algoritme. Spill musikk på tastaturet!

MainActor
Verktøy for redigering og avspilling av animasjoner.

DA
"Digital Aesthetics". Et program for sammensetning og avspilling av lydeffekter.

Lyapunovia
Genererer fantastiske bilder fra matematiske formler. Støtter AGA, gir 24 bits bilder i maks 65000x65000 punkter.

AniMan
Nyeste versjon av stemme-gjenkjennings- programmet AniMan. Velg fra menyer vha. mikrofon. Krever WB3.0.

NarTest
Test snakkefunksjonene innebygd i Amiga'ens operativsystem. Krever WB2.0.

ViewTek
Vis bilder og animasjoner. Det mest avanserte programmet i sitt slag: Støtter bl.a. 24 bit IFF, GIF, JPEG, alle AGA-modi, 800x600 HAM animasjoner, GVP IV 24.

OctaMEDPlayer
Spiller sanger laget med MED eller OctaMED (4-8 kanaler + MIDI). Helt ny versjon.

JukeBox
Brukergrensesnitt for avspilling av CD-plater. Krever CD-ROM spiller.

VideoTitler
Tekst videoer! AGA-støtte, farge-fonter. Demoversjon.

ZGif
Viser GIF-bilder. AGA-støtte, liten og rask.

DSound
Spiller samplede lyder rett fra hard-disk!

IEv4Demo
Ikon-editor for ikoner opptil 640x256 i 256 farger. Mange muligheter. Demoversjon.

Animasjon A

TooMuch3D
Swiss Army F-16 In Combat
Stealthy Manuever II
Juggette Anim
Juggette_2
Juggler Demo 2
Batman
Late Night
Terminal
Coyote
AtTheMovies
Pogo
AmyVsWalker
ShuttleCock
AntiLemmin Krever 2MB RAM, og TheDatingGame Krever 3MB RAM.

Animasjon B

Mange animasjoner. Bla:
BigSneeze
A day at the beach
Juggette 3
Unsporting
Enterprise 1
Noen krever 3MB RAM.

Grafikk B

HamLabDemo
Demo på konverterings- og billedbehandlingsprogram.

Vertex
Editor for tredimensjonale objekter.

FontViewer
Viser skrifttyper.

AWPlotDemo
Demoversjon av et program for plotting av data.

InScript
Program til videoteksting. Krever 1MB RAM.

Mostra
Program for behandling av IFF-bilder. Inneholder mulighet for analyse og enkel slideshow-styring.

BootLogo
Viser et bilde mens maskinen starter opp. Krever WB2.0.

JcGraphDemo
Demoversjon av et program som tegner stolpe-, linje- og paidiagrammer av dine data.

PlotMap
Tegner kart av jorda's overflate. Krever WB2.0.

ALook
Viser IFF-bilder og animasjoner. Krever WB2.0.

Grafikk C

WBPat
Lagertilfeldige 3D-mønstre til din 2.0 Workbench.

Snap
Verktøy for klipping av tekst og grafikk på skjermen.

TreeGrow
Genererer kvasifraktale planter og trær som kan lagres som IFF bilder.

Revenge
Kul anim med Tommy (uten Tiger'n!). Krever 3Mb RAM.

Slicer
Lager abstrakt kunst ved hjelp av matematiske funksjoner.

JACOsub
Lager script for video teksting.

Look
Lag dine egne diskettmagasiner. Dokumentasjonen er på tysk.

Clouds
Genererer tilfeldige skyformasjoner. Lagre skyene som IFF-bilder, og bruk dem som bakgrunner.

ATS
"AfterTitleS" kan du bruke for ålage rulletekster.

Banner
Et program som lager store banner'e!

Clipart A

10 disketter fulle med clipart! Dette er IFF bilder i sort/hvitt som egner seg spesielt til Desktop publishing. Inkluder bildene i dine brev og dokumenter.

Clipart B

Enda mer clipart! Mange IFF bilder i sort/hvitt som egner seg spesielt til Desktop-publishing.

Melodipakke A

Hvorfor bruke masse penger på nye CD'er? La Amiga'en stå for underholdningen mens du tegner i FreePaint eller tekster video med InScript. Her har du 10 disketter med melodier samt tilhørende program for å spille disse i bakgrunnen!

Hackpack C

HDMem
Virtuell hukommelse! Krever WB2.0 og MMU. Demoversjon (Maks til 2MB virtuell hukommelse).

PerfMonitor
Viser grafisk hvor hardt maskinen din jobber.

SuperDuper
Kopiprogram for kopiering av hele disketter.

GeoTime
Dag/natt verdenskart.

BFormat
Formaterer disketter eller hard-disker med feil. Ubrukelige blokker blir allokert bort.

ARestaure
Få tilbake filer som er slettet ved et uhell.

ISpell
Stavekontroll (Engelsk).

AmigaWorld
Fersk informasjon om alle land. Krever 1MB RAM.

EPU
Pakker filene dine automatisk når du lagrer dem på harddisk.

AmigaBase
Programmerbar database.

VirusZ
Anti-virusprogram.

ABackup
Verktøy for backup og arkivering av filer.

HackPack D

SuperDark
En skjermblanker med masse kule effekter!

SysInfo
Gir mye interssant informasjon om din Amiga!

PhoneList
Telefonnummer database.

BEAV
Avansert binær editor!

FollowMouse
Et par søte øyne som følger musbevegelsene!

Swap
Virtuell hukommelse.

StatRam
Ramdisk som overlever reset.

ToolManager
Design dine egne menyer.

DiskTest
Sjekk at dine disketter og filer ikke er ødelagte!

Millim
Lag millimeterpapir med lineær eller logaritmisk skala!

DiskSalv2
Få tilbake slettede filer, redd og reparer ødelagte disketter!

DiskMate
Kopier disketter med flere stasjoner. Sletter, formaterer, installerer og sjekker!

Programmering A

FileWindow
"File requester" som du kan inkludere i egne programmer.

DICE
C-kompilator m/assembler.

Gwin
Samling grafiske rutiner for bruk under C.

MICE
Lager C og assemblykode av IFF bilder.

CManual
5 disketter med C manual for Amiga. Med over 40 kapitler og 175 kjørbare eksempler.

EZAsm
Kombiner C-kode med assemblykode. A68k og Blink medfølger.

Programmering B

APIG
Benytt mange av funksjonene i grafikk- og intuitionbiblio-tekenefra ARexx.

GadToolsBox
Genererer C/assemblykode for gadgets og menyer.

RKRM
Kildekode og eksekverbare versjoner av alle eksemplene i den nyeste utgaven av Amiga ROM-Kernel Reference Manuals.

ArexxBox
Implementer ARexx-støtte i dine programmer. Genererer C-kode.

AmokEd
Programmeringseditor. ARexx-støtte.

PhxAss og PhxLnk
Forholdsvis enkel assembler og lenker.

NiceMove
Eksempler på håndtering av musbevegelser i C.

SourceOpt
Optimiserer kildekode skrevet i assembler.

REXXProgs
Godt dokumenterte ARexx eksempler.

Amiga_E
Programmeringsspråk.

Diff
Sammenligner filer og rapporterer forskjeller mellom disse. Fungerer både på tekstfiler og binærfiler.

Indent
Går gjennom kildekode i C og setter opp programmet på en pen, lett leselig måte.

Programmering C

Den store programmerings pakken! Denne pakken er fylt opp med det en programmerer trenger "rundt seg". Masse fil- og tekst verktøy, pakkeprogram osv. Nevner spesiellt editoren Emacs (nesten en industri-standard). Krever 2MB RAM.

BusinessPack A

UDraw
Verktøy for tegning av skjematiske diagrammer.

AntiCicloVir
Virussjekker, finner og sletter mer enn 150 virus.

Genealogist
Spesialisert database for slektsforskning.

Planetarium
Astronomiprogram, viser og animerer planetene i solsystemet ved gitte tidspunkt!

AII
Grafisk skall til pakkeformatene Lha, Zoo, Arc, UnArj, and UnZip.

BackUP
Hard disk backup-program med grafisk brukergrensesnitt. Krever WB2.0 og 1MB RAM.

Budget93
Hold orden på økonomien!

FHSpread
Regneark! Krever 1MB RAM.

OnTheBall
Tidsplanlegger. Inneholder bl.a. kalender, avtaleoversikt, noteringsblokk, alarm og adresseliste!

StAid2
Lag avkrysningsskjema! Demoversjon.

AmigaBase
Hierarkisk programmerbar database. Grafisk brukergrensesnitt, mange funksjoner.

FSim
Prosessimulering. Viser grafisk oppførsel til systemer beskrevet av ligninger. Krever litt kjennskap til programmering.

PC-TaskDemo
Helt ny demoversjon av PC-emuleringspakken PC-Task!

Forum-disketten

av Torsten Gabrielsen

Velkommen til Amiga Forum Cover Disk 8/93 - disketten som gir deg mer enn ellers! Juledisketten inneholder blant annet den sagnomsuste offlineren Thor, ARexx-scripts av selveste Øyvind Skogvoll, Amos-program av selveste... eh, meg, spill for akkurat deg, noen kjekke introer (dessverre ikke juleintroer akkurat), og litt til. Så "Insert Forum8.93 in any drive" and just click and go!

ARexx

Siden temaet i månedens ARexx-spalte er Professional Page, passer det veldig bra med noen scripts av en som bruker PPage ganske mye; Øyvind (red.) Skogvoll. Redaktøren har grunnet sin stadige tidsnød satt seg ned og brukt masse tid på å spare tid. Resultatet er noen scripts som kanskje kan være av interesse for andre, og uansett verdt å kikke på hvis man er interessert i PPages ARexx-muligheter. Ellers har vi med noen scripts for ADPro og et par mer generelle scripts; et script for å teste ut en ARexx-port og et script som skriver ut masse informasjon om systemet ditt.

Amos

Amosprogrammet på denne disketten hører til artikkelen i bladet. Programmet heter "AForum Wave Maker", og lar deg tegne en "wave form" - lydkurve, og spille den av mens du tegner. På den måten kan du eksperimentere deg fram til den lyden du ønsker, og samtidig kan du lære deg å forstå slike lydkurver.

PD-spalten

Oversikt over innholdet på de nyeste Fish-diskettene. Diskettene kan bestilles fra PD-spalten.

Spill

Vi har spandert på oss en del spill og introer denne gangen, siden det er julenummer og allting. AHextris er ikke helt nytt, men vi har ikke hatt det med før, og det er et veldig bra spill. Dette spillet ligner mye på Tetris, men har sekskantede figurer (ikke 8 som navnet skulle tilsi) som kan vris i 6 vinkler. Det tar litt tid å venne seg til denne varianten, og den er atskillig vanskeligere (ihvertfall i starten) enn det opprinnelige Tetris.

Det andre spillet heter "TrikTrak", og er en standard versjon av det gode gamle Backgammon-spillet. Dette er et brettspill som kan spilles av en spiller mot maskinen, eller to spillere.

MiniPac er et PacMan-spill som kjører i et Workbench-vindu. Dette er et standard PacMan-spill som tar veldig liten plass. På grunn av at spillet bruker hardware sprites, og hovedsaklig er lagd for non-interlaced Workbench, egner det seg dessverre ikke like bra på en Workbench med interlace.

Demos

Tre 40K-introer (ingen juledeintroer, dessverre):

Base: Nuk'em
(nr 1, Rendez-Vous '93)
Lemon (nr 1, The Gathering '93)
TRSI (nr 2, The Gathering '93)

Enkelte av disse demoene (vel, egentlig alle) har visse problemer med forskjellig maskiner eller konfigurasjoner. Derfor kan man være nødt til å gjøre visse forberedelser for å få demoene til å virke, men det står det mer om på disketten.

Feedback!

Har du tips, kritikk eller kommentarer når det gjelder AmigaForum-diskettene, vennligst ta kontakt med oss. Vi er avhengige av tilbakemelding for å vite hva dere synes om det vi lager.
På forhånd takk!

Velkommen til THOR!

Her er en meget kort bruksanvisning til programmet THOR, som ligger på AmigaForum-diskett nr. 8/93. Programmet er godt dokumentert i en egen "guide"-fil som ligger på disketten, men her har du ihvertfall en liten oppskrift på hvordan du kan komme i gang!

Hva er det?

Thor er en ***offliner***, og som beskrevet på kommunikasjonssidene er dette et program som hjelper deg med å spare tid og penger når du ringer opp BBS'er. Programmet er utviklet av Ultima Thule Software, og er *Shareware*. Dette innebærer at hvis du regelmessig benytter programmet, oppfordres du til å betale en avgift på kr. 265,- til utviklerene. Da får du en registrert versjon, gratis support og en ren samvittighet. Beløpet betales til:

Ultima Thule Software
Att: Petter Nilsen
Strandveien 59B
9007 TROMSØ
Norge

Du kan benytte postgironummer 0540.8268356

Installasjon

THOR krever at du har en harddisk og Workbench 2.04 eller nyere. Thor KAN også installeres på diskett, men da meldingsdatabasen vokser ganske raskt, er det en stor sjanse for at disketten blir full etter få dager. Det ligger et installasjonsprogram på disketten, og når du kjører dette vil THOR og de nødvendige filene bli installert. Følg instruksjonene i installasjonsprogrammet!
I tillegg til selve programmet, kan du også velge å installere et par skrifttyper, noen små utilities, og en brukerveiledning i *AmigaGuide*-format. Selv om denne er på engelsk, er den meget lettforståelig. Vi har ikke plass til å beskrive ALT på denne siden, så slå opp i THOR.guide når du står fast!

Konfigurering

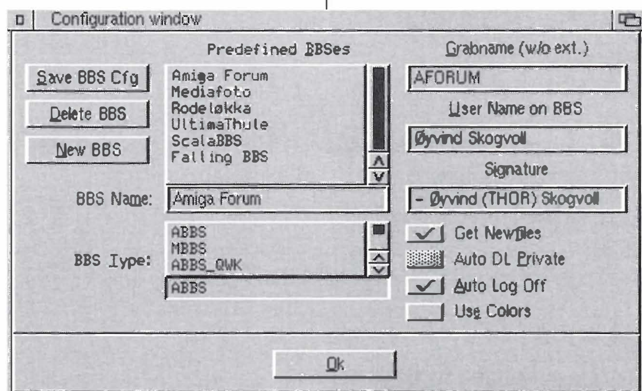
Når programmet er installert, dukker det selvfølgelig opp på harddisken der du ba om at det skulle bli installert. Før du tar i bruk programmet, må det logiske navnet "THOR" anvises til den skuffen der du har installert programmet:

ASSIGN THOR: <område>

Der <område> er harddisk- og skuffnavn til det stedet du har installert THOR (f.eks. Work:THOR). Dette bør du legge inn i S:User-startup.

Så må du legge inn BBS'ene du skal bruke. Start opp programmet, og *Oppstartvinduet* kommer fram. Her vil du etterhvert få se en liste over

de tilgjengelige BBS'ene, men foreløpig er det ganske tynt her. Velg *BBS Config* i menyen, og følgende vindu kommer fram.



Velg *New BBS* og skriv BBS'ens navn i feltet under listen. Så velger du hvilket BBS-program denne basen benytter (under), og oppe til høyre skriver du navnet på *Grab-filen* fra denne basen. Hvis du ikke vet hva denne heter, er det bare å logge seg på basen en gang og grabbe meldingene - da vil du få overført en fil med meldinger, og det er *dette* navnet du skal putte inn her.

Så kan du legge inn brukernavnet ditt på denne BBS'en, samt hvilken signatur som automatisk vil komme inn nederst i meldingene dine. *Get Newfiles* innebærer at en oversikt over de nye filene på basen vil bli overført hver gang du er inne på basen.
Når du har lagt inn de nødvendige verdiene for denne basen, må du velge *Save BBS Config*.

Det er en rekke andre valg som er tilgjengelige, men disse har vi dessverre ikke plass til å skrive så mye om her. Igjen henviser jeg til *guide*-filen.

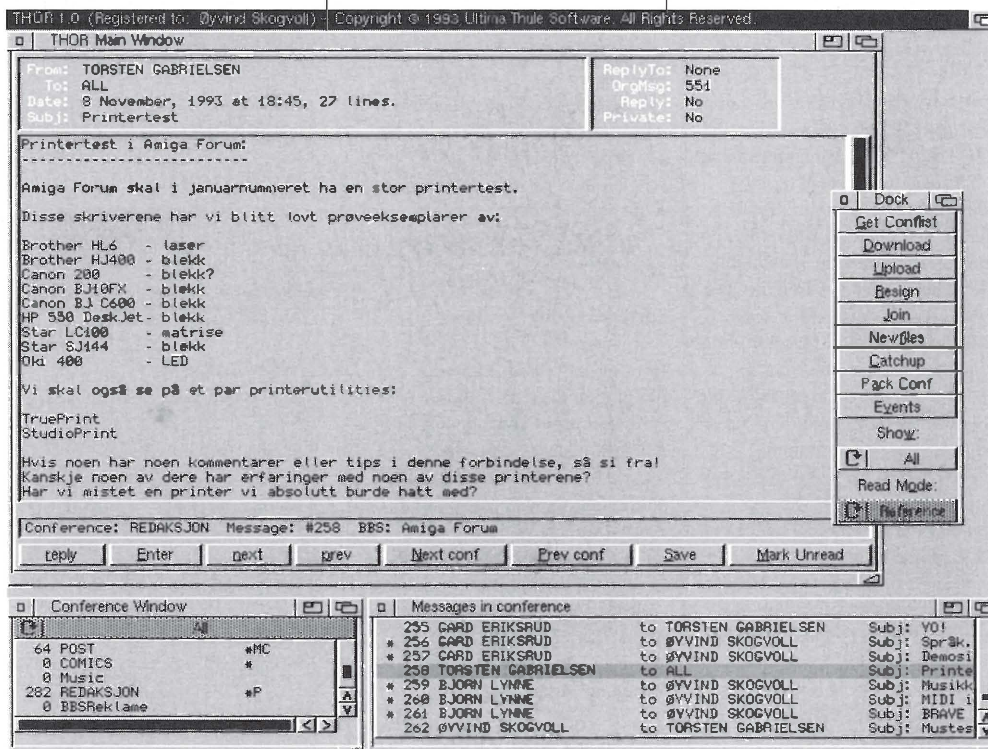
Hvordan gjøres det?

Så er det bare å starte opp kommunikasjonsprogrammet NComm (følger ikke med på disketten, men vi regner med at hvis du har modem, så har du også NComm fra før). Hvis du ikke har NComm, se testen på side 20 for mer info om hvordan du kan skaffe deg dette *utmerkede* kommunikasjonsprogrammet. I telefonlisten der du har registrert den basen du nettopp registrerte i THOR. I feltet *Script* legger du inn linjen

Thor:Scrips/<grabnavn>.script

Det som står skrevet som <grabnavn>, erstatter du med det navnet du skrev inn i *Grabname*-feltet under BBS Config. Scriptet som lages når du jobber med Thor får nemlig det samme navnet som grab-filen, bortsett fra etternavnet, som naturlig nok er ".script"
Lukk *BBS Config*-vinduet, og du ser at basen har dukket opp i oppstarvinduet. Dobbetklikk på navnet, og en del vinduer kommer fram på skjermen. Det som heter *Main Window* inneholder meldingen du holder på å lese, *Conference Window* viser en oversikt over de tilgjengelige konferansene, og *Messages in conference* viser meldingene i den valgte konferansen. Men - du får ikke valgt noen konferanse enda, fordi THOR ikke vet hvilke konferanser som finnes på basen. Velg derfor *Get Conflist* i menyen, og avslutt THOR. Nå har THOR laget et script som vil hente konfeanselisten neste gang du ringer opp basen.

Så ringer du opp basen, og hvis alt går riktig for seg, vi scriptet starte opp når du har blitt logget inn, og NComm vil overføre en konferanseoversikt til Thor, samt uleste meldinger. Etter at du har logget av basen igjen, kan du starte opp Thor igjen. Når du nå dobbeltklikker på basens navn, kommer vinduene fram igjen, men denne gangen inneholder trolig konferanselisten en liste over konferansene du er med i, og hvis det var noen uleste meldinger, vil THOR automatisk vise den første meldingen i en av konferansene.



Lese meldinger

For å bevege deg mellom meldingene, kan du f.eks. trykke på knappene *Previous* og *Next* nede i hovedvinduet, eller du kan klikke i meldingslisten på den meldingen du vil se. Du kan også bruke piltastene høyre/venstre for å bla i meldingene.

Svare på meldinger

For å besvare den meldingen som vises på skjermen, trenger du bare å velge *Reply*. Editoren kommer opp, og du kan skrive meldingen. Bruk Ctrl-Z for å avslutte meldingen.

Legge inn meldinger

Velg *Enter* for å legge inn en melding i den konferansen du befinner deg i. Du får først velge hvem meldingen er til, før editoren kommer fram (som ovenfor).

Hente filer

For å velge en fil du skal downloade (hente), kan du klikke på knappen *New Files*. Da kommer det fram et vindu med en oversikt over de nyeste filene på basen, og du kan enkelt og greit klikke på de filene du vil ha. Filene vil bli hentet neste gang du ringer opp basen.

Legge inn filer

For å uploade (legge inn) en fil på basen, velger du naturlig nok *Upload* i menyen til høyre. Da skal du velge en fil, samt velge hvem uploaden er til. Filen vil bli uploadet neste gang du ringer opp basen.

Til slutt

Det finnes mange avanserte og brukervennlige funksjoner i THOR, men for n'te gang henviser vi til den medfølgende dokumentasjonen på disketten. Den er BRA, og dessuten enkel å slå opp i.

BREV



Send spørsmål, svar, tips, meningsytringer, ros & ris til AmigaForum, Verkstedvn 4B 8013 Bodø. Det beste brevet honoreres med en AmigaForum T-skjorte

Hei Øyvind!
Fra jeg la merke til Amiga-Forum for første gang (testen av Amiga 1200), har jeg kjøpt bladet Deres. Det dekker det meste om Amiga. Bra! For å komme til poenget: Jeg vil rette litt kritikk mot Commodore. For et par uker siden kjøpte jeg en A4000/EC030. En SUPER maskin! Jeg hadde da en gammel 1084S hjemme som jeg brukte. Da jeg solgte denne var planen å kjøpe en C1942. Jeg hadde endelig spart opp penger og gikk glad og fornøyd ned på IQ i Bergen. De kunne fortelle at 1942 hadde de ikke inne og ville heller ikke få den inn på over 3 UKER!! Jeg ringte til alle mulige forhandlere i landet, men uten hell. Alle ventet på forsendelser fra "The Big C". Hva er det egentlig som feiler Commodore??? Hvorfor er det så inni granskauen vanskelig å oppdrive en stakkars monitor??? Jeg synes virkelig at Commodore har en dårlig service! Masters kunne fortelle at de hadde lange lister over bestillinger på 1942. Hadde jeg kjøpt en PC eller en Mac, hadde det ikke vært noe problem å få tak i slikt utstyr! Jeg kan forsåvidt også nevne at jeg hadde lignende problemer med å få A4000-en i hus. Jeg håper virkelig Commodore tar denne kritikken på alvor og skjerper seg, for det gjelder hele Norges Amigabrukere.
Dere gjorde bra jobb for å få Amiga-EXPO 93 vellykket, men til min store forskrekkelse fant jeg noen pornobilder på en A4000 på en av standene. Dette er flaut! Det kan ikke på en seriøs messe stilles ut maskiner som har lassevis med slike bilder på harddisken! Flere enn dere aner har helt sikkert reagert på disse GROVpornobildene. Hva har du å si til ditt forsvar, Øyvind Skogvoll?
Til slutt vil jeg *tross alt* takke Commodore for at Amigaen har blitt så bra!

Vennlig hilsen
Jon-Lennart Landaas

Hei!
Commodore kan prise seg lykkelige over å ha Norges mest tålmodige og lojale brukere. Vi finner oss i det meste, antakeligvis fordi vi er nødt til det. Det er kun de som lager maskinene, og det gjør oss veldig avhengige av dem. Logistikken og leveringsdyktigheten har vært så som så, spesielt nå under omorganiseringen - la oss håpe at det blir bedre.
Når det gjelder dine oppdagelser på messen, beklager jeg selvfølgelig at utstillere er så useriøse at slike ting dukker opp. Hva de sysler med hjemme eller på jobb, skal jeg ikke legge meg opp i, men på AmigaEXPO hører ikke slikt hjemme. Til mitt forsvar kan jeg si at jeg ikke hadde hverken lyst, lov eller kapasitet til å søke gjennom alle de tusenvis av megabytes med data som befant seg rundt omkring på maskinene. Slikt bør utstillerene selv vurdere, og hvis de ikke gjør det er det dumt av dem.
- Øyvind

Spørsmål til Brev-spalten

Hver måned blir et par PD-programmer omtalt/testet i AmigaForums PD-spalte. Og i følge AF 6/93 skal vistnok denne seksjonen utvides. I hvert AF jeg har lest har jeg ikke kunnet se en eneste kritisk bemerkning om PD-programmene som blir "testet". Er dette på grunn av at dere kun tester perfekte programmer, mangler dere kritisk sans, eller er det fordi testingen her er blandet med forretningsvirksomhet?

Med vennlig hilsen
Paal Tage Austli

Hei!
Grafisk Presentasjon, som tar seg av PD-spalten, presenterer et utvalg av de programmene de mener er best. Men vi er klar over problemstillingen med at det er de samme som selger programmene, og kommer til å gjøre ting på en annen måte etterhvert.

- Øyvind

Kjøp & Salg

A 590+
med 20 mb harddisk og 1 mb minne, selges for kr 1000,-. Jeg selger også noen orginale spill. De heter Kings Quest 5, Quest for Glory 2, Leisure Suit Larry 5, Police Quest 3, og Heart of China, for kr 100,- pr.stk. Skriv til: *Blakstad yrkesskole, Thomas Jonsebråthen, 4820 FROLAND, eller ring tlf. 32 75 05 62 i helgene.*

Defekt utstyr kjøpes!
Defekte datamaskiner / datautstyr ønskes kjøpt. CD-spillere/ stereoanlegg/ laserdiskspillere o.s.v. er også av interesse. *Rolv Grøneng, Selsbanes gt. 51, 8500 NARVIK. Tlf. 76 94 00 02(74 08 22 22 i jula).*

Amiga 2000
Amiga 2000 m/monitor selges. Harddisk, ekstra ram og to diskettstasjoner. *Arild Lindal, Løsvingen 4, 7700 STEINKJER, telefon/fax : 74 16 27 89.*

HD-kontroller
Supra harddisk-kontoller med 40mb harddisk selges rimelig
-2mb RAM-kort til A 2000
-Toshiba P321 SL 24-nålers matriseskriver
-Texas Instruments Fax/skriver (ring for mere informasjon)
Ring 76 94 73 09, Øyvind

Amiga 3000
Amiga 3000/25, 6mb RAM, 120mb HD, 1950 multisync monitor, noisekiller, D-PaintIII, Photon Paint, selges til høystbydende. *Ring 77 65 06 71, Bård*

Amiga 1000
Amiga 1000 m/30mb HD, 1mb RAM (totalt 1,5) til salgs. Eventuelt også 1084 monitor.
Thomas Taxt, 22 60 74 87

Kjøpes!
A3000/4000, CDTV (CD-Rom), DCTV/VLAB eller andre fargekort, blader, software og diverse. *Ring 73 99 78 95, Roy Even, mellom 08.30-15.30.*

Amiga 4000/030
A4000/030 med 18mb RAM, 330mb harddisk (to harddisker på 80mb og 250mb), matteprosessor (68882), 15" IDEK monitor (dekker allerisplaymodusene i AGA inkludert PAL), samt GVPs Digital Sound Studio II selges samlet eller i deler. Pris kan diskuteres. *Ring Per Willy, 55 95 74 56 etter kl 17.00*

RAM til Amiga 1000
2mb RAM til Amiga 1000(MiniMegs) selges for kr.1000,- til den første heldige eier av den originale amiga-modellen som tar kontakt. *Ring Per Willy, 55 95 74 56 etter kl. 17.00*

Ønskes kjøpt!
Amiga 500 ønskes kjøpt. Også spill. *Tlf. 75 51 57 97, Viggo Reisang, Bjørnehærveien 11, 8026 MØRKVED*

Kurs selges!
Kurs i 3D-vektor programmering. Endelig kan du lære deg å programmere fylte 3d-vektorer med lyskilde som roteres "real-time" 50 bilder i sekundet. Lær deg alt fra grunnen av og forstå hva du driver med. Kr.250,-
Amiga Hardware Manual. Et must for enhver som vil programmere hardware-registrene direkte (for spill og demoer), og slippe det trege, om enn så behagelige, operativsystemet. Manualen kommer på to disketter. Kr. 75,- settes inn på *postgirokonto nr. 0826 02 21273, og husk på å skrive navn og adresse.*

Amiga 500
Amiga 500 v 1.3 med 3 mb minne og 52 mb harddisk. Final Copy II, Professional Page 4.1, + 10 spill. Alt original!
Jørgen, tlf. 73 99 85 02 (jobb), 09 54 61 02 07 67 07 mobil

Alle privatpersoner kan annonsere GRATIS i Kjøp&Salg. Vi godtar ikke annonser som gjelder salg eller bytting av piratkopier. Send din annonse til AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø. Om tidsfrister: Annonsene må være oss i hende én måned og 10 dager før utgivelsesmåneden. Det vil si at annonser som blir sendt oss før 20. deseber kommer med i februar-utgaven.

GURU MEDITATION!

Denne gangen må GURU-siden benyttes til spillereglene til spillet du finner på midtsidene denne gangen. Dette er selvfølgelig svært synd, for vi hadde egentlig forberedt en større avhandling om et nytt julekort som GVP har utviklet. Kortet passer i alle utgaver av Amiga 2000, 3000 og 4000, og har en rekke funksjoner vi aldri har sett før. Vel, nok om det! Nå over til reglene!

1

Spillet er åpent for et ubegrenset antall spillere, men det er en grense på 1MB når det gjelder total kapasitet på alle brikkene i spillet. Det vil si: Bruker dere 256K RAM-brikker, kan dere ha maksimalt fire spillere. Årsaken er at denne versjonen av spillet ikke klarer å adressere mer enn 1MB, men dette vil trolig bli rettet i kommende versjoner.

2

Før spillet starter, må alle deltagere deponere alt de måtte ha av Monopol-penger, Ludo-knotter, sjakkbrikker, jokere og andre effekter som kan brukes til overlagt juksing. Zorro-kortene må dessuten stokkes og legges på brettets felt merket *Zorro*. Har dere ikke klippet kortene ut enda, gjør dette nå.

3

Den spilleren som har flest *kjøpte* originalprogram til sin Amiga begynner. Hvis to har likt antall, vinner den som har færrest piratkopier. Skulle også dette ende opp med uavgjort, vinner den som har lavest serienummer på maskinen sin.

4

Spillene kaster terningene etter tur, slik de sitter rundt bordet. Da spillet også er beregnet til bruk i mørketiden, har vi ikke laget en regel som innebærer at spillet skal gå *med* solen. Prøv å bli enige om en retning før spillet starter.

5

Det kreves to like for å få komme ut av feltet *kaldstart*. Har man først begynt, har man ikke ikke på eget initiativ lov til å flytte bakover og tilbake mot start når ting tykner til. Altså: Glem alt dere vet om fjellvett!

6

Stopper brikken på et felt merket med spørsmålstegn, må vedkommende trekke et *Zorro-kort*. Hvis disse på dette tidspunktet ikke er klippet ut av bladet enda, har dere et seriøst problem. Har dere vært så framsynte at dette allerede er ordnet, er det bare å trekke det øverste Zorro-kortet, og vedkommende må gjøre det som er beskrevet på kortet. Når det siste kortet er brukt, stokkes kortene og legges tilbake på brettet.

7

Hvis brikken stopper på en rød eller grønn rute, må den øyeblikkelig flyttes til den ruten pilen peker på. Grønne piler peker framover, mens røde piler bringer deg bakover.

8

Stopper brikken i fengselet, musporten, butikken eller lignende, må kravet som står skrevet i feltet oppfylles før du får flytte videre.

9

Stopper en spiller på feltet merket *Virus*, må han/hun flytte helt tilbake til start (ho, ho!). Hvis vedkommende har vært så svinaktig heldig og trukker et *Viruskiller*-kort, kan dette brukes, og han/hun trenger ikke å flytte tilbake.

10

I parallellporten og seriellporten må du gå rundt og rundt i pilenes retning, helt til du stoppe på det grønne feltet. I parallellporten må du da kaste to like, og i seriellporten må du kaste to påfølgende tall (f.eks. 4 og 5) for å få flytte ut. Hvis to spillere havner på samme rute i bufferet (runden) blir det *Overflow Error*. Da må den som kom sist i ruten kaste en gang til, og flytte bakover og ut av bufferet.

11

Såfremt du ikke blir oppdaget, er det fullt tillatt å jukse. Blir du derimot oppdaget, er straffen at du er nødt til å tegne et 1-årig abonnement på ComputerWorld. På den måten blir ikke straffen bare et kortvarig støt, men en langvarig pinsel som nok skal klare å få deg på bedre tanker!

12

Hvis dere synes spillet er for vanskelig, kan dere prøve å spille med EN terning. Vær imidlertid oppmerksom på roblemer som kan oppstå når en av spillerene trekker et Zorro-kort eller kommer på et felt der kravet er at man skal kaste to like. Dette går selvfølgelig ikke med bare en terning.

13

For å komme i mål må du kaste det korrekte antall ruter med terningene. Dvs. står du 3 ruter foran mål og kaster fem, kan du ikke flytte.

14

Den som vinner er en heldiggris!

MÅNEDENS DISPRIL

Denne edle utmerkelse tildeles personer eller bedrifter som med fullt overlegg, eller uten å ane hvorfor, har satt seg selv i et dårlig lys hos landets rundt 50.000 Amiga-eiere.

Denne gangen overlater vi det til våre lesere å dele ut disprilen. Fyll ut linjene etter eget ønske!

TIDLIGERE UTGAVER!

For deg som liker å ha ting i orden, tilbyr vi nå tidligere utgaver av AmigaForum. Bladene selges komplett med diskett for kr. 35,- pr. nummer

AmigaForum 1/92
Reportasjer: Amiga Symposiet-91 **Tester:** CDTV, Scala 500, HighSpeed Pascal, KCS Power PC-board, Epson GT-6000 fargescanner, GVP Digital Sound Studio, Perfect Sound 3 og Audition 4, Real 3D, GVP G-force 030 Combo 40/4 akselleratorkort. **Spill:** Popolous II, Harpoon, Terminator 2, Robocop 3, Birds of prey. **Tips & Tricks:** Deluxe Paint, Desktop Publishing, Hjemmevideo. **Diverse:** Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Scala 500 demodiskett.

AmigaForum 2/92
Tester: av Amiga 600, A570 CD-ROM, Professional Calc, Professional Page 3.0, VistaPro 2.0, Vidi-Amiga, Video Director, SuperJam, Stereo Master, DoubleTalk og AmiNet nettverk. **Spill:** Ork, Project X, Mega Twins, Agony, Turtles, The Keys to Maramon. **Tips & Tricks:** Hjemmevideo, Desktop Publishing, Deluxe Paint IV. **Diverse:** Safe Hex International, Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Viruskillere fra Safe Hex International.

AmigaForum 3/92
Reportasjer: Space Wars, Energisenteret på Dale. **Tester:** GVP PC-kort, Professional Draw 3.0, Mus eller baller, Caligari 2, Hyperbook, Multiface card, Watchdog, Scala MultiMedia MM200, Interbase, Bars & Pipes Professional.
Spill: Leander, Grand Prix Formula One, Red Baron, Another World. **Tips & Triks:** Hjelp!, Nybegynner- spalten (1), Amos-kurs (1), ARexx-kurs (1), Hjemmevideo, Virus, Deluxe Paint IV (2), Desktop Publishing (5).
Annet: Public Domain programvare, leserundersøkelse, Guru Mediatation.
Diskett: Locomotion og Bug Bomber!

AmigaForum 4/92
Reportasjer: Køln-messene, Amiga-symposiet 1992, Intervju med Vesa Meskanen og Øistein Boassen. **Tester:** OpalVision, PhonePak VFX, AVideo 24 og TV-Paint, Amiga 4000, Workbench 3.0, Floptical, 386SX-kort, tre akselleratorkort for A500.
Spill: Sherlock Holmes (CD-ROM), Premiere, Lure of the Temptress, Striker, King of Karate.
Tips & Triks: Hjelp!, Nybegynnerspalten (2), ARexx-kurs (2), Amos-kurs (2), Desktop Publishing (6), Deluxe Paint IV (2)
Annet: Virus-spalten, Public Domain, Kjøp & salg, Postkassa, Guru Meditation. **Diskett:** Pokabal, Filezap, Numpad A600.

AmigaForum 1/93
Reportasjer: Politi-razzia på BBS'er, Virtuelt teater med Amiga.
Tester: Amiga 1200, Amos Professional, Vector 68030-kort, Genlocker til Amiga, MegaChip 2000/500 **Spill:** Pinball Fantasies, Legend of Kyrandia, Lotus III, Nigel Mansell, Sabre Team. **Tips & Triks:** Nybegynnerspalten, Amos-kurs (3), ARexx-kurs (3), DPaint tips: 3D-animasjon, Desktop Publishing. **Annet:** Virus-spalten, Public Domain, Postkassen, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Shoot'em up spill pluss BootX viruskiller, LZF filsysyem for komprimerte filer, samt AMOS-program.

AmigaForum 2/93
Reportasjer: Minidisc, Amiga på høyden igjen!, Demo-party i Danmark, En freak i fåreklær, Fremtidens super-Amiga. **Tester:** Real 3D 2.0, InfoChannel 4.0, Mer om Amiga 1200, Miracle Piano Teaching System, Final Copy II, Golden Gate 486SLC, SASC 6.0, Deluxe Paint 4.5 AGA. **Spill:** The Lost Treasures of Infocom, Wing Commander, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, WaxWorks, Street Fighter II, Dragons Lair III, Sensible Soccer v1.1, Hjelp! **Tips&Triks:** Nybegynnerspalten, Amos-kurs (4), ARexx-kurs (4), Virus-spalten, Vervekampanje!, Deluxe Paint tips, Hjemmevideo: Redigering & genlock, Modem-spalten **Annet:** Public Domain programvare, Postkassa, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Megaball, Recover, VBVerlauf, ToolsDeamon.

AmigaForum 3/93
Reportasjer: Amiga 4000T, The Gathering 1993, Commodore Brukerstøtte, Walter Østern. **Tester:** Professional Page 4.0, VLAB, Powerscan Professional, Harddisker til 1200, Skjermer for Amiga 1200/4000, GVP A1230 Turbo, Video Backup System, Kickswitch for A1200, Ekstern SCSI-harddisk, I/O Extender. **Spill:** Legends of Valour, Darkseed, Sleepwalker, Lemmings II, The Chaos Engine, Lionheart, No Second Prize, Hitchikers Guide to The Galaxy, BodyBlows, Tips. **Tips&Triks:** Amos-kurs (5), Skolespalten, DPaint Tips, Hjemmevideo, Demo sider med Andromeda m.m., ARexx-kurs (5), Modem-spalten. **Diverse:** Public Domain programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Guru Meditation, Virus-spalten. **Diskett:** Cerca, Othello, Minefield m.m.

AmigaForum 4/93
Reportasjer: Virtual Reality med Amiga, Kroken på døra fo Commodores PC-divisjon, EIVA MultiMedia, Med Beranek i studio. **Tester:** VistaPro 3.0, Scenery Animator 4.0, Retina, Framestore, ImageFX, Digital Sound Studio, Real 3D v2.0, Directory Opus 4.0, Art Expression, M1230XA, A4091, Sony DAT-streamer, Litt om nettverk. **Spill:** SuperFrog, Flashback, Gunship 2000, Desert Strike, Premier Manager, Chapionship Manager '93, Flying Fortress, Walker. **Tips&Triks:** Amos-kurs (6), ARexx-kurs (6), Virus-spalten, Skole (geografi og norsk), Deluxe Paint tips, Galerie Le IFF, Hjemmevideo, Musikk, Demo-sidene (Andromeda), Modem-spalten. **Diverse:** Public Domain programvare, Tips & triks, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation. **Disketten:** DiskSalv, nye monitordrivere, demoversjon av gloseprogrammet BrainWasher m.m.

AmigaForum 5/93
Reportasjer: Både gode og dårlige nyheter fra Scala, Mach 2.0 på flatmark, Hugo på TV2, Klubb-TV med Amiga i prestegården, Amiga CD32 lanseres i London. **Tester:** Merlin, Toshiba CD-ROM, GVP SCSI-kort til Amiga 1200, PowerDrive HD diskettstasjon, OctaMed. **Spill:** RoboCod 2, 1869, Dune II, Goal, TransArctica, Syndicate, Worlds of Legend, Ishar 1200. **Tips&Triks:** Amos-kurs (7), Skolespalten, Deluxe Paint tips, Video, Musikk, Demo-sidene (Spaceballs), Arexx-kurs (7). **Diverse:** Public Domain Programvare, Virus-spalten, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation. **Disketten:** Digital Illusions, Norsk DiskSalv 2, ScreenSelector, regn og snø i DPaint, Klondike (kabal).

AmigaForum 6/93
Reportasjer: Tom Jahr om CD32, Rendez-Vous '93, Daniel Bloch. **Tester:** Brilliance, CD32, Quarterback Tools Deluxe, Fastlane Z3. **Spill:** SimLife AGA, Caesar, Ishar II, Woody's World, D-Day, Nippon Safes Inc. **Tips&Triks:** Amos-kurs (8), ARexx, Video, OctaMed-kurs (1), DPaint Tips (Lær å gå), Galerie Le IFF, Demo-sidene: Charts, Connect 19200, Base-sjekken (Rodeløkka). **Diverse:** Public Domain Programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Stilling ledig!, Novelle: The Virtual Nightmare, Guru Meditation. **Disketten:** OctaMed demo, Animasjoner (lær å gå), spillet Pipe.

Bestillingen sendes til:

AmigaForum,
Verkstedveien 4B, 8013 Bodø.

AmigaForum+disk koster kr. 35,-
Bladene sendes i postoppkrav,
kr. 40,- i porto tilkommer.

CAPELLA

SIGNAL TRØBBEL?

TBCPlus er en nødvendighet for enhver profesjonell videoprodusent som benytter Amiga. Nå er det slutt på problemer med dårlig signalkvalitet, synk-problemer og liknende. Dette kortet forbedrer videosignalet og gir deg en rekke spennende muligheter. Se bare her:

- TBCPlus er en time-base-corrector som behandler videosignalet fullstendig digitalt i profesjonell 8-bits kvalitet (4:2:2).
- Den kan fryse videobilder i "realtime". Disse lagres i et 24-bits framebuffer med 16.7 millioner farger, der det kan viderebehandles med en programpakke for profesjonell billedbehandling og tegning.
- TBCPlus kan sende og motta SMPTE/EBU tidskode i alle VITC/LTC-formater og standarder (NTSC, PAL etc.)
- Synkroniserer composite og Y/C videokilder og gir deg full kontroll over signalet.
- Fungerer som en tre-kanals video-switcher for composite og Y/C.
- Inneholder også en programmerbar videoeffekt-generator som blant annet kan utføre solarisasjon, pseudo-farger, frysing, monokrom og liknende.
- TBCPlus er et normalt Zorro-II-kort som passer i en hvilken som helst Amiga 2000, 3000 og 4000.
- Du kan installere opp til 5 TBCPlus-kort i en vanlig Amiga 2000, og opp til 4 i Amiga 3000 og 4000.

Hvis du er på ukikk etter en TBC, prøv TBCPlus fra GVP og finn ut hva "Plus" står for!

Spør din lokale Amiga-forhandler!



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22 20 08 06

Atlantis Design 1993

Commodore

AMIGA 1200

DEN PERFEKTE HJEMMEDATAMASKIN!



Hvis du er på utkikk etter en datamaskin som er "personlig" i ordets rette forstand, bør du unne deg å ta en kikk på Amiga 1200. Siden denne lille vidundermaskinen ble lansert i vår, har den gått som varmt hvetebrød i tørt gress. Til tross for at dens ytre er slankt og kompakt, inneholder den en 68EC020-prosessor, diskettstasjon, harddiskkontroller, 2MB minne og store utvidelsesmuligheter. Den er en solid videreutvikling av våre tidligere modeller, med norsk operativsystem, bedre grafikk, høyere oppløsning og større hastighet. Det finnes mange gode grunner til at nettopp Amiga 1200 bør bli din neste maskin!

Nyheter i kø

Produsenter av nytteprogram, spill og tilleggsutstyr har kastet seg over Amiga 1200 og dens muligheter. Det finnes en rekke tilleggskort som f.eks. gjør maskinen enda raskere, du kan installere mer minne, matematikkprosessor og harddisk. Snart kommer det også en CD-ROM spiller som gjør at du kan kjøre CD32-spill på Amiga 1200! Det finnes et enormt utvalg av programvare som dekker de fleste behov, og de nye spillene viser virkelig hvor rask og fargerik Amiga 1200 er!

Amiga 1200 er kort sagt datamaskinen som gir deg mer enn andre maskiner lover!



Commodore

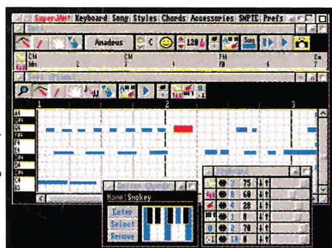
Commodore Computers Norge A/S,
Waldemar Thranesgate 77, 0175 Oslo , Tlf. 22 20 05 60

CAPELLA

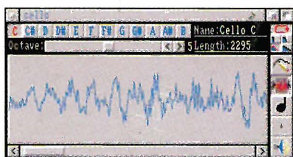
Blue Ribbons musikkprodukter - nå i Norge!

Det Amerikanske firmaet Blue Ribbon SoundWorks Ltd. har gjennom de siste årene markert seg som en ener når det gjelder musikkprogram til Amiga. Capella AS kan nå tilby det komplette utvalget av musikkprogram og utstyr både PC og Amiga!

SuperJam!


Bilde fra Amiga-versjonen

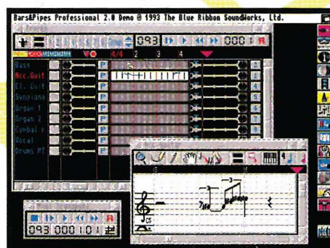
Dette er et unikt musikk-program for Amiga og PC, som på en enkel måte lar deg komponere akkorder, rytmer og melodier.
SuperJAM kommer kom-plett med alt du trenger for å skrive musikk, inkludert et interaktivt klaviatur på skjermen. Dette kan du kontrollere ved hjelp av musen eller tastaturet, og komplekse akkorder utføres ved et enkelt tastetrykk.



Av andre fasiliteter nevner vi blant annet følgende:
- Ferdigproduserte arrangement og akkorder.
- Automatisk Intro, Fill, Break og End trigger.
- Du kan forandre stil, rytme, tempo m.m. direkte.
- Mange forskjellige akkordtyper.
- Grafisk seksjon for komponering og redigering.

SuperJam finnes både til Amiga og PC. PC-versjonen kan kjøres med ethvert lydkort som er kompatibelt med Windows 3.1 Programmet er dessuten MPC-kompatibelt og skriver til MIDI filformat.

Bars&Pipes Professional



Bard&Pipes Professional er en kraftig sequencer for Amiga, som takket være sitt grafiske bruker-grensesnitt er meget enkelt å bruke. Innebygd noteredigering og note-utskrift, "real-time" miksing mens musikken spilles, mange kraftige verktøy for blant annet klanger, ekko og liknende, er bare noen av alle de finessene som gjør dette programmet til en drøm for musikere. Kan kommunisere med andre program, som f.eks. SuperJam!

The One-Stop Music Shop

Dette systemet består av et kort for Amiga, som inneholder en komplett synthesizer med den velkjente "E-Mu Proteus Sound Engine", samt programvare som lar deg endre alle de flere hundre lydene som ligger lagret på kortet. Kortet kan settes rett inn i Amiga 2000, 3000 og 4000, og inneholder også et MIDI-interface! Fungerer meget godt sammen med f.eks. Bars&Pipes Professional og SuperJam!

Blue Ribbon SoundWorks!

Programmene selges gjennom forhandlere over hele landet!

Importør: Capella AS, tlf. 22 20 08 06